COV

Commodore Világ

Nr. 41.
VI. évfolyam • 1994/2.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

COMMODORE VILAG • Nr. 41. • VI. évfolyam • 1994/2. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

GOBLINS 3.



STARSHIP COMMANDER

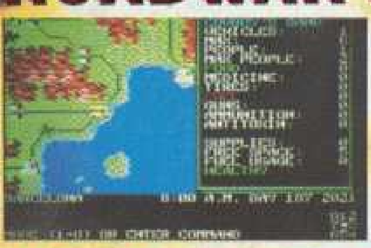


DARK SUN



CODENAME MAT II.

ROADWAR EUROPE



DARK QUEEN OF KRYNN



ULTIMA SOROZAT





ALONE IN THE DARK 2

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a

WASTED TIME



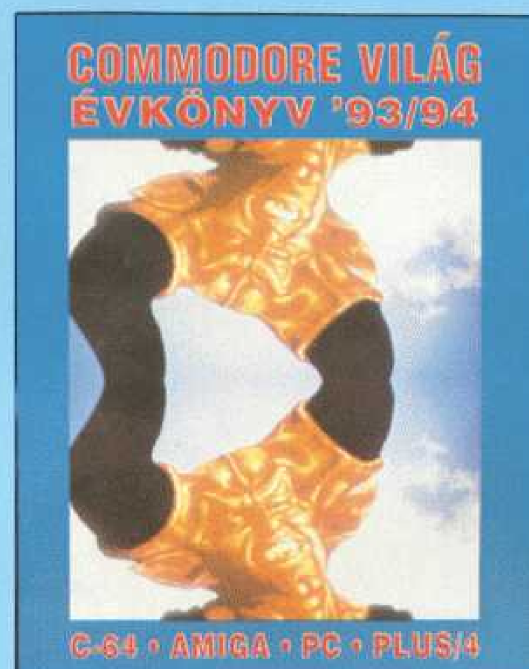
A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...



A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

A program ára: 399,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t), a postai és csomagolási költség külön kerül felszámításra, amelyet átvételkor a postásnak kell kifizetni. Szállítás: postai utánvétellel.
Megrendelhető: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519 (Bp. XI. Vásárhelyi P.u.8.)
Megvásárolható: Budapesten a ComputerBooks Kft. üzletében (Bp. XII.Tartsay V.u.12.), az ACOMP Kft. üzleteiben, vidéken pedig az impresszumban felsorolt számítástechnikai szaküzletekben.

MEGJELENT A
CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat:** *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG:** *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika:** *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studió kép becsíkozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)*
- **Felhasználói programok:** *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről:** *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző Évkönyv** árát is csökkentettük, **a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft.** A CoV Évkönyv 1991 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljetek! Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 41

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/2.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
PC info rovat: Werner Zsolt (DADA)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HäPI)
Külső munkatársak:
Hanula Zsolt (HANCU)
Paksi Gábor
Sánta Csaba (SanThEE)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.) és a **HÍRKER** az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
NOVOTRADE 2C Kft., Budapest, XIII. Balzac u.35.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STÚDIÓ Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (42.) száma lehet, hogy még márciusban megjelenik, de ez egyáltalán nem biztos.

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetőink közül 1-1 dobozban 1-1 CoV pólót nyertek:

Hangya Gábor, Siklós (940010271)
Kárász Norbert, Esztergom (940010499)
Nagy Attila, Debrecen (940010673)
Takács Miklós, Bp. XIV. (940020198)
Pálvölgyi Péter, Bp. IV. (940020378)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Ezúttal az jutott az eszünkbe, milyen szép is lenne, ha a következő CoV is ebben a hónapban jelenne meg, azután az is eszünkbe jutott, hogy ez nem csak rajtunk múlik, így a „majd meglátjuk" kategóriába soroltuk át a dolgot.

Sok levelet kaptunk, amelyben arról faggattok bennünket, lesz-e valamilyen jelentős változás a CoV táján, és ha igen, ennek az oka-e az év eleji csúszás? Nos, a válasz rendkívül prózai. Természetesen lesz változás, de a csúszás egyáltalán nem ennek tudható be. A csúszás azért volt, mert a cipőnk és a talaj közti súrlódás mértéke erősen a nulla felé tartott. Azért nem estünk nagyot, csak ~~leperelle~~ leporoltuk magunkat, és lám már megint itt is vagyunk. A tények tisztázása után rá is térhetünk a másik kérdésre. A CoV eddig is folyamatos változáson ment keresztül. Elég, ha csak a címlapot nézzük, egyszer sem ismételtük meg ugyanazt a képet, következtetésképpen a lap arculata mindig változott. Ugyanez mondható el a belső oldalakról is. Tartalmi felépítésében némileg finomítjuk a jövőben a CoV belső oldalait. Első — és lényeges — változás, a felhasználói témákat érinti. A jó öreg 64-es Programozástechnika után elindított PC-Info nagyon sok Amigást késztetett írásra. Ezekben a levelekben arra kértek magyarázatot, ugyan miért nem foglalkozunk Amiga felhasználói témával. Jogos a kérdés, és természetesen megoldást kíván. Ezért a következő számtól a 64-es Prg.technika és a PC-Info mellett már lesz Amiga User rovat is, a tartalmát az igények szerint fogjuk alakítani.

Nagyon sok levelet kaptunk, melyben kértek, sőt! Követelitek a Getto képregények beindítását. Úgy tűnik, sikerült megállapodni a mesterrel, így ha minden jól megy, legközelebb 1 oldalt erre is áldozunk. Eddig megoszlottak a vélemények a FANTASY rovat elindítását illetően. Arra gondoltunk, 1 oldalt ennek is szentelhetünk, úgyhogy ez is indul a CoV 42-ben, azután majd meglátjuk, hogy folytassuk tovább.

Terveink között szerepel nem csak a tartalmi, hanem a formai dolgok jelentős mértékű megváltoztatása is, azonban erre minden bizonnyal még nem a következő hónapban fog sor kerülni.

A megemelt fogyasztói ár kérdése érdekes módon idén valahogy nem került az érdeklődés középpontjába. Voltak persze idén is egyének, akik „más" lapokkal próbálták összehasonlítani a CoV-ot, és ennek alapján foglaltak állást. A „más" helyén egyébként általában nem számítástechnikai témájú lapok szerepeltek, hanem olyanok, melyek példányszáma lényegesen meghaladja a számítógépes témával foglalkozó lapok átlag példányszámát. Nem titok, hogy a hazai piacon a szakmai lapok egyszerűen nem tudják feltornázni magukat a 20 ezres példányszám fölé, ezzel szemben pl. a Kiskegyed példányszáma csak a postai terjesztés tekintetében mintegy 600 ezer. Teljesen felesleges tehát olyan leveleket irogatnotok, hogy „X" lap kétszer annyi oldalt tartalmaz, végig színes és fele annyiba kerül, hogy csinálják ezt? Nos, ha majd egyszer a CoV is félmillió példányban fog elfogyni hetente, akkor ilyen kérdésekkel nem fogtok zaklatni bennünket, azonban a példányszám mindig is meghatározó volt egy előállítási költség kalkulációjában. Köszönjük megértéseteket, és reméljük, hogy sikerül is minden hónapban megfelelni az olvasói elvárásoknak. Ezúton köszönjük meg előfizetőink bizalmát, a közöttük megtartott sorsolás eredményét itt, lejjebb közöljük.

Sok pletyka kering a **PC-s játékok 2.** c. könyv körül. El kell oszlatnunk a kételyeket, könyv lesz, már készül, várhatóan még a nyári szünet előtt megjelenik. Természetesen a megrendelési lehetőségekről időben fogunk szólni! Könyv ügyben, még az új Évkönyv előtt várható egy-két meglepetés is, de erről majd akkor, ha aktuális lesz. Szoftver témában is folyamatosan bővíteni kívánjuk a választékot. Ezt úgyis észre fogjátok venni a hirdetések között.

Természetesen továbbra is várjuk észrevételeiteket, javaslataitokat, véleményeiteket, hogy a CoV az olvasók igényeinek megfelelő tartalommal jelenhessen meg. GO TO lejjebb!

ELŐFIZETŐI NYEREMÉNYESŐ:

Jelen számunk nyomdába adásakor már maradéktalanul beérkeztek az 1993. december 31-ig feladott 1994. évre szóló előfizetési csekkek, így 1994. február 14-én megtarthattuk a sorsolást az előfizetőink között.

FŐDÍJAK:

1 db. hordozható, sztereo kétkazettás rádiós-magnetofont nyert:

Kis Róbert, Jászfelsőszentszentgyörgy (Nr.940010256)

1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus zsebszótárt nyert:

Huszár Péter, Szeged (Nr.940010527)

1 db. manager-kalkulátort nyert:

László Ferenc, Budakalász (Nr.940010798)

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. WALKMAN-t nyertek:

Ilisics Gábor, Marcali (Nr.940010025)
Radványi István, Mezőkövesd (Nr.940010178)
Wu-Hen Cheng Antal, Budapest (Nr.94011019)

1-1 db. QUICKSHOT joystickot nyertek:

Kovács Barnabás, Székesfehérvár (Nr.940010058)
Papp Ádám, Budapest (Nr.940020283)
Pusztai Mihály, Hatvan (Nr.940010788)
Skultéty Viktor, Lovasberény (Nr.940010901)
Varsányi Zoltán, Budapest (Nr.940020301)

1-1 db. zsebszámológépet nyertek:

Báthori Róbert, Szeged (Nr.940010091)
Bóbics Zoltán, Budapest (Nr.940020009)
Cservenák János, Mezőberény (Nr.940010934)
Giczi Gyula, Budapest (Nr.940020199)
Gulácsy Csaba, Budapest (Nr.940020081)
Lehoczky Péter, Albertirsa (Nr.940010711)
Marosi Józsefné, Esztergom (Nr.940010276)
Pálfi Csaba, Budapest (Nr.94011003)
Tombácz Zoltán, Tököl (Nr.940010119)

1-1 db. CoV pólót nyertek (a kiválasztott mintával és méretben):

Balázs Richárd, Szepetnek (Nr.940010915)
Bódi László, Budapest (Nr.940020288)
Godó Gábor, Eger (Nr.940010461)
Hauser Zoltán, Budapest (Nr.940020037)
Jenei László, Budapest (Nr.940020119)
Kotra Vilmos, Tatabánya-II. (Nr.940010939)
Körmendi Csaba, Budapest (Nr.940020088)
Liktor János, Bélapátfalva (Nr.940010029)
Miskei Zoltán, Kalocsa (Nr.940010718)
Nagy Dénes, Budapest (Nr.940020331)
Németh Gábor, Budapest (Nr.94011009)
Németh István, Sopron (Nr.940010337)
Nick Márton, Rajka (Nr.940010889)
Rádler Lajos, Fertőendréd (Nr.940010697)
Rónaky Attila, Budapest (Nr.940020401)
Sós Gergely, Budapest (Nr.940020388)
Sütő István, Gyöngyös (Nr.940010986)
Szabó Csaba, Budapest (Nr.940020345)
Varsányi Mihály, Kecskemét (Nr.940010552)

Gratulálunk! Nyereményeiket postai úton juttatjuk el!

Adventure/RPG



— 64 —

Ha valaki esetleg eleddig nem tudta volna kisütni, mire használható a ***Graphic Adventure Creator***, nézzen bele a *Richard Thompson* által kreált **Curse of Volcan**-ba, hiszen minden jel arra utal, hogy a program ezzel a szerkesztővel készült. Ha eddig nem derült volna ki, egy grafikus-szöveges kalandjátékról van szó.

— 64 —

Arra az esetre, ha nem vagyunk kíváncsiak a viszonylag lassan feltűnő képekre, van itt két „képtelen" kalandozás is, melyek valószínűleg ugyanannak a szerzőnek a gépéből kerültek ki. Egyik a **Dark Tower**, másik a **Davy Jones' Locker** címet viseli.. A programok tartalmazzák *Barbara Gibb* telefonszámát, aki azt állítja magáról, hogy bármilyen kérdésre válaszolni tud. (Megsúgjuk, például arra a kérdésre, hogy ki nyeri májusban a magyarországi választásokat, nem tudott felelni..)

— 64 —

A jó *Emanuell* példája jelzi — aki egyébként ausztrál illetőségű — hogy a nyugat-európai kiadóknak bizony lassan rá kell fanyalodniuk a NY.E.-n kívül élő alkotóműhelyek munkáira, mivel például Angliában vagy Németországban ma már alig-alig akad valaki, aki hajlandó a 8 bitesekre kódolni, fejleszteni. Így kerülhetnek előtérbe az úgynevezett keletiek, jelen esetben lengyel és magyar programozók munkái. Itt van például az *L.K. Avalon* által forgalmazott **Wladcy Ciemnosci** című játék. Mielőtt bárki szótár után kapkodna eláruljuk, hogy a pontos magyar fordítás: a **Darkness Lordjai**. Mennyivel jobban hangzik. Szerencsére a programon belül már angol nyelvű utasítás-készlettel garázdálkodhatunk, így nincs sok akadálya, hogy részt vegyünk ebben a nagy kalandban. (Ha csak az nem, hogy a képernyőn igen nehéz megtalálni azokat a pontokat, ahol a jobbra-balra fordulás parancsai kiadhatók.)

— 64 —

Nagy érdeklődéssel forgattuk azokat a lemezeket, melyeknek fejléce a **S.O.T.E.** feliratot tartalmazta. Gondoltuk, tán az Orvostudományi Egyetem belső utasításait tartalmazta a közalkalmazotti törvénnyel kapcsolatosan, de nem. A rövidítés a **Shadow of the Evil** címet takarta. Kellemes meglepetés, hogy az ikonvezérlés nagyon-nagyon hasonlít az ***Elvira*** sorozatban megismerthez, vagyis joyról is jól kezelhető, viszonylag egyértelmű és áttekinthető. Ebből talán már az is kiderül, hogy a **SOTE** 1 RPG. (imádjuk a rövidítéseket) A programról egyébként csak annyi derül ki, hogy a *Mark & Technik* forgalmazza külhonban, de hogy kik készítették...? Mindenesetre gyanús, hogy a jól elrejtett beállítási menüben a magyar nyelv is választható. Hazai forgalmazásról egyébként — reméljük csak egyelőre — még nem tudunk.

— PC —

A *Legend* is egy nagyon szépen kivitelezett ikonvezérlésű kalandjátékkal rukkolt elő. A **Champions of Xanth** c. játék a Xanth Fantasy sorozat egy epizódját dolgozza fel. A bonyolultsága és szép kivitele ellenére mindössze csak 7 Mega, ha felinstalláljuk, úgyhogy érdemes beszerezni!

— PC —

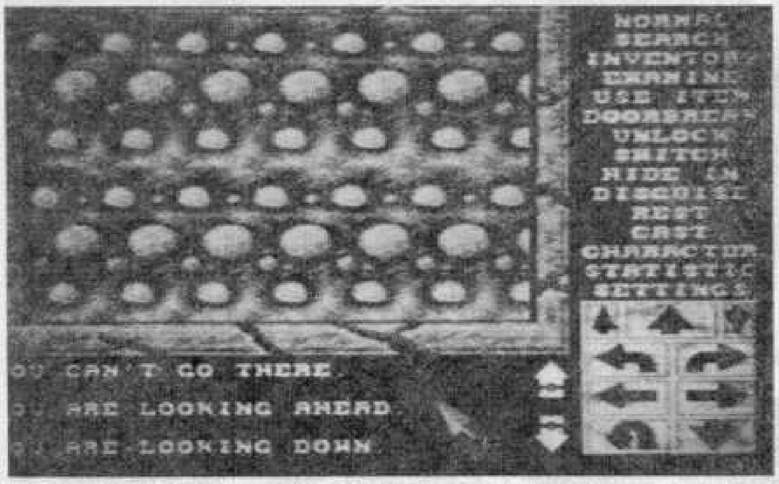
Ez a NEWS sem marad *Sierra* stuff nélkül. Sierraék bemutatták legújabb ikonvezérlő rendszerüket, ehhez pedig Gábriel Lovag alias **Gabriel Knight** jelentette a bemutató előadást. Gabriel egy kis pimasz, fiatal újságíró, vagy inkább firkász, aki legújabb könyvéhez indul információszerző körútra. Szimatolása azonban nem várt akadályokba ütközik, ezeket a problémákat viszont majd nekünk kell megoldani. CD-ROM változat is van!

— PC —

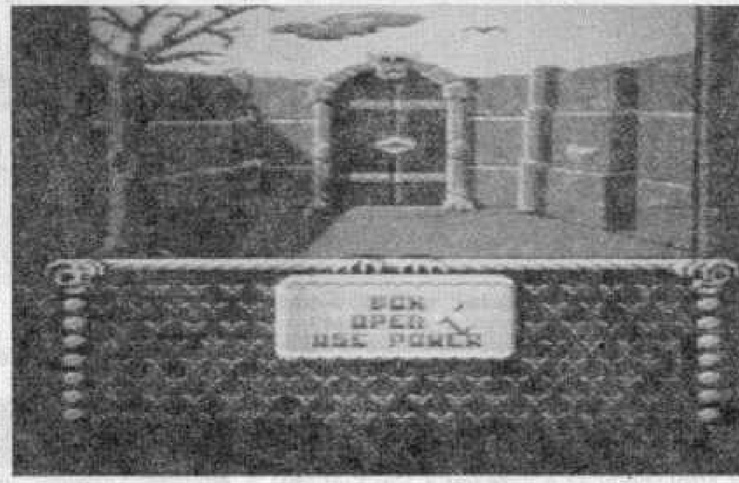
E havi adventure blokkunkból nem maradhat ki a *Microprose* sem. A szimulátorokhoz szokott cég nem is tett rossz lóra, amikor kihozta a piacra a **BLOODNET** c. szerepjátékot. Főszereplőnk *Ransom Stark*, egy igazi Cyberpunk, aki 2094-ben Manhattanban keseríti meg környezete nyugalmát. Egy szóval: BRUTÁLIS!

— 64 —

És végül egy apróság: kopizgató körökben újdonságként tűnt fel egy bizonyos **Wasted Time** című kalandjáték, mely kísértetiesen hasonlít a *COM-WARE Kft.* által hazánkban forgalmazott **Wasted Time**-ra. Apró szépséghibája a dolognak, hogy a *Dr. Kex* (*Stex, Wix*, vagy mifene) által elterjesztett program az eredeti változat mintegy másfél évvel ezelőtti — igencsak kezdetleges — állapotát tartalmazza, vagyis messze nem tökéletes. (Méghogy first release..!) Magyarán szólva, ha a teljes játékot végig akarod játszani, fordulj a kiadóhoz, vagyis tőlünk rendeld meg ezt a színvonalas programot.



Evil még csak O.K., de hol az árnyéka? — Shadow of the Evil (64)



Lenn gyel, vagy fenn gyel? — Wladcy Ciemnosci (64)

Arcade

— 64, —

Az *LK Avalon* által forgalmazott **Castle** címe kissé megtévesztő, ugyanis a játékban egy fia kastély sem található. Helyette van egy több tucat képernyőből álló labirintus-szerűség, ahol az ellenfeleket átugrálva be kell gyűjtenünk néhány ismeretlen célt szolgáló tárgyat, melyeket egy szintén ismeretlen helyen ismeretlen módon kell felhasználnunk. Ha valaki felderítené a játék lényegét, úgy kérjük, juttassa el megoldását a SzEGAsztok műsorvezetője címére, *„ikúm százkilencvenhárom volt tegnap"* jeligére. Tenx! Sajnos, csak most értesültünk róla, hogy ez az igen figyelemreméltó műsor a vezetőjével együtt megszűnt. Kár... — mondta a varjú.

— 64, —

Némi dilemmát okoz számunkra a *Microbe Production* régi-új anyaga a **Crazy Sue Plus**. Ha egy programból rövid időn belül újabb verzió jelenik meg, annak két oka lehet: vagy a siker volt olyan mérvű, hogy hamarjában további „rókabőrökre" lehet számítani, vagy épp ellenkezőleg, az anyag nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, ezért némi — nem éppen lényegtelen — változtatásra szorult. Hogy esetünkben mely állítás igaz, nem kívánjuk eldönteni, lévén ez mindig a játékoskedvű felhasználó dolga. (Azért azt elárulhatjuk, hogy grafikailag sokat javult a játék.)

— 64, —

Nem tudjuk, ki terjesztette el a forgalmazóknál azt a tévhitet, hogy a C64-es gépekre jelenleg űrhajós-lövöldözős játékokat érdemes fejlesztetni, de tény, hogy ebből a stílusból szinte dömpingszerűen jelennek meg a közepesnél jobbnak egyáltalán nem nevezhető anyagok. Íme két ígéretes cím — a teljesség igénye nélkül — a legutóbbi felhozatalból: **Hyperspace Warrior** (*Emanuell Fontaigo*-tól), és **Lions of the Universe** (a *Cosmos Designe*-tól).

— 64, —

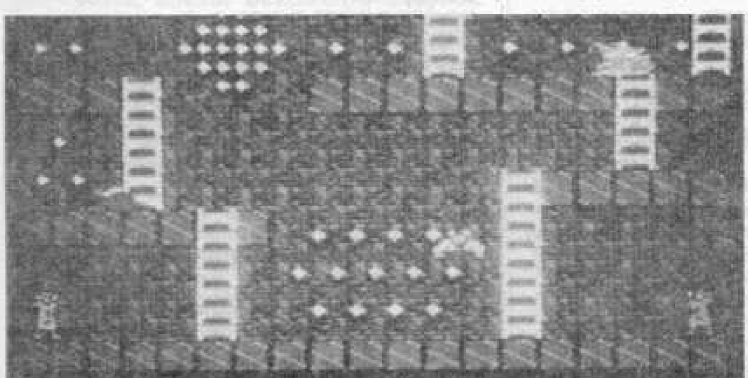
Egy árulkodó cím: **Cheeky Twins**. Legalábbis abból a szempontból, hogy rögtön tudhatjuk, egy kétszemélyes játékról van szó. Azt már csak mi áruljuk el, hogy ez a *Krolzig-Zerwer* produktum részint az egykori **Wizard War** (más címmel **Dungeon**) egymás kárára is folytatható vadászatát „modernizálja", részint a néhány éve rendkívül színvonalasnak számító **Rodland**-et egyszerűsíti. Így, valahol a két színvonal között is szórakoztató, feltéve, ha minimum ketten, és maximum ketten tartózkodnak a számítógéppel egy helységben.

— Amiga, SEGA Megadrive, Super NES —

Jön, jön, s már itt is van **Mr. Nutz** a szuper techno-mókus az *Ocean* cégtől. A **Super-Mario** mániában szenvedő S(z)egások ismét örülhetnek, mert ez a játék is van olyan színvonalas, sőt... Annak ellenére, hogy Amigán a külföldi lapok tesztjeiben 80-90 %-ot kapott, mi nem voltunk annyira elragadtatva. Na vajon, miért nem?

— Amiga —

Ugyancsak Amigán tör előre a *Gremlin* jóvoltából **Zool** barátunk, a vérmes ninja, ezúttal már a **2.** részben. Szerintünk már unalmas lenne egy harmadik részt is erőltetni, de majd meglátjuk.



Az ikrek csiki-csukija — Cheeky Twins (C64)



Hypermangán helyett hyperszpész — Hyperspace Warrior (C64)

Szimuláció/Sport

— PC —

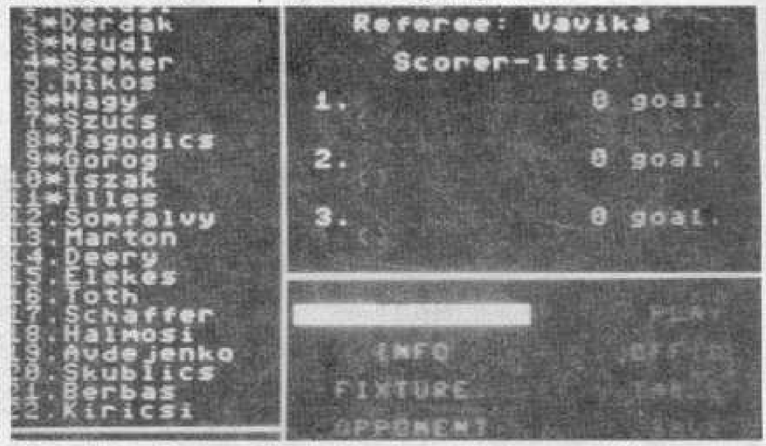
Megalomániás barátunk, az *Origin*-es *Chris Roberts* nem nyugszik. Minden energiáját a **Wing Commander 3.** fejlesztése köti le. Hogy mikor lesz kész vele, és hány(száz) mega lesz a program, arról még nem szól a fáma.

— PC —

Milyen csodálatos is a gén-sebészet. S milyen csodálatos dolgokat alkothatunk, ha genetikailag befolyásolhatjuk környezetünket. Ezt próbálhatjuk ki a *Maxis* új progijában. Az **UNNATURAL SELECTION**, valóban mindenben természetellenes lehet, ehhez csak az kell, hogy egy paradicsomból szörnymadarat állítsunk elő. Az lesz az igazi paradicsommadár...

— 64 —
Mivel a foci-menedzser programok oly népszerűek, említsük még meg a *Leslie Striker Software* által kreált **The League** című anyagot. Na, ez az a játék, amelyről halálos biztonsággal állapíthatjuk meg, hogy hazai alkotók munkája, ugyanis nem valószínű, hogy bármely külföldi programozó arra vetemedne, hogy a rendkívül színvonalas és népszerű magyar bajnokságok résztvevő csapatait, sőt, azok játékos-állományát egyenként bepötyögje... Csak azt nem értjük, a Zöld Sasok mit keresnek a harmadik osztályban, és mikor szerződtették Kutasit, Derdákot vagy Jagodicsot?


Fel akarsz mosni? Gyárts egy fókát! — Unnatural Selection (PC)

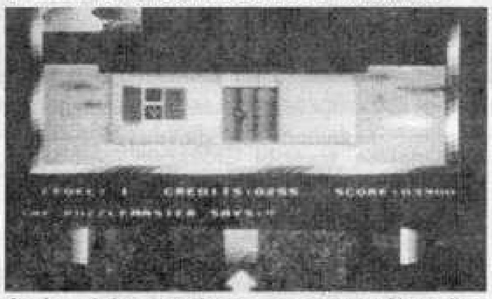


Kutasi, Derdák, Jagodics és társai... — The League (64)

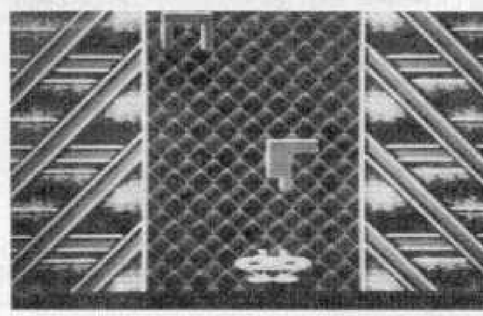
Logikai/egyéb

— 64 —
A kártyajátékok általában szép sikerrel szoktak futni, de nem vagyunk meggyőződve arról, hogy ez a sors vár a *Tim Soft* által prezentált **Poker the Game** című anyagra. Pedig a megjelenítés jónak mondható, sőt, a játék is kifejezetten élvezetes, hiszen az első körben épp egy full-lal (gy.k. full house) próbáltuk kaszálni, mire az egyik ellenfél (mert hogy akár három is lehet) egy bubi pokerrel röhögött a képünkbe. Szóval van lapjárás, mégis előállhat némi probléma. Tudni kell ugyanis, hogy a *Tim Soft* anyanyelve a szláv nyelvek családjához tartozik, és sajna nem tették meg nekünk azt a szívességet, hogy egy ismertebb (pl. a világon mindenhol beszélt magyar) nyelven kommunikáljunk a programmal. Egy apró tipp: ha a főmenüből egyetlen utasítással sem tudunk a játékba lépni, hallgassunk Mőrfire, és clickeljünk a képernyő tetején lévő hatalmas **POKER** feliratra.

— 64 —
Végre, egy kifejezetten élvezetes, és nem is éppen rövid ideig tartó logikai játék a *Markt und Technik*-től. Már ha a puzzle típusú programok a logikai családba tartoznak.


A címe jelen esetben — a mostanában bevett szokásoktól eltérően — pontosan jelzi, mi rejlik a közel 300 blokknyi terjedelem mögött: **Puzzle Master**! Valóban puzzle, és valóban mesteri a kivitelezés. A program először bemutatja a kirakandó (és kifejezetten igényes) képet, majd a képernyő alján — néhány csőépítő játékból vett ötlettel — sorjázza az egyes részleteket. Valóban mesteri címre pályázhat, aki végigrágja magát mind a hét szinten. (Vigyázat, a gyorstöltést nem szereti!)

— 64 —
Szinte hihetetlen, de még egy kellemes meglepetés az *M und T* kiadótól, a **Star Brain**. A cím nem árulkodik túl nagy fantáziáról, a játék azonban igen, köszönhetően honfitársainknak, akik arra a kérdésre adnak csattanós választ, hogy lehet-e az űrhajós-lövöldözést tetris-sel keresztezni. De mennyire, hogy lehet, mondják ezt az alkotókon kívül most már azok is, akik kipróbálták ezt a programot. Ha hozzájutsz, tedd ezt Te is!



DISZKOGRÁFIA 1994

A múlt év első felében is közöltünk egy hasonló listát, amelyben témakörökre bontva közöltük a megjelenésre váró programok listáját. Ezt tesszük most is a teljesség igénye nélkül. Ez elsősorban PC-re értendő (esetleg Amigára, AGA-ra). Hogy C64-re mi fog megjelenni? Erre nem találtunk sehol utalást...

Kaland/RPG

AL-QUADIM/*SSI* ('94. 1.negyedév)
DRAGON KNIGHT 3./*Megatech* ('94. 1. negyedév)
HEROES OF M&M/*New World* ('94. 2. negyedév)
STONEKKEP/*Intrplay* ('94. 2.negyedév)
SYSTEM SHOCK/*Origin* ('94. 2.negyedév)
THE DIG/*LucasArts* ('94. 4.negyedév)
TREASURE HUNTERS/*Software Sorcery* ('94. 1.negyedév)
UNDER A KILLING MOON/*Access* ('94. 2. negyedév)
VOYEUR/*Interplay* ('94. 3.negyedév)
WRATH OF THE GODS/*Maxis* ('94. 1. negyedév)

Akció

BATTLECRUISER 3000/*Interplay* ('94. 1. negyedév)
BIOFORGE/*Origin* ('94. 1.negyedév)
BUCCANEERS/*Software Sorcery* ('94. 1. negyedév)
DELTA V./*Bethesda* ('94. 1.negyedév)
INFERNO/*Ocean* ('94. 2.negyedév)
PITFALL/*Activision* ('94. 1.negyedév)
STAR REACH/Interplay ('94. 1.negyedév)
STAR TREK: STARFLEET ACADEMY/*Interplay* ('94. 4.negyedév)
WHO SHOT JOHNY ROCK?/*American Laser* ('94. 1.negyedév)

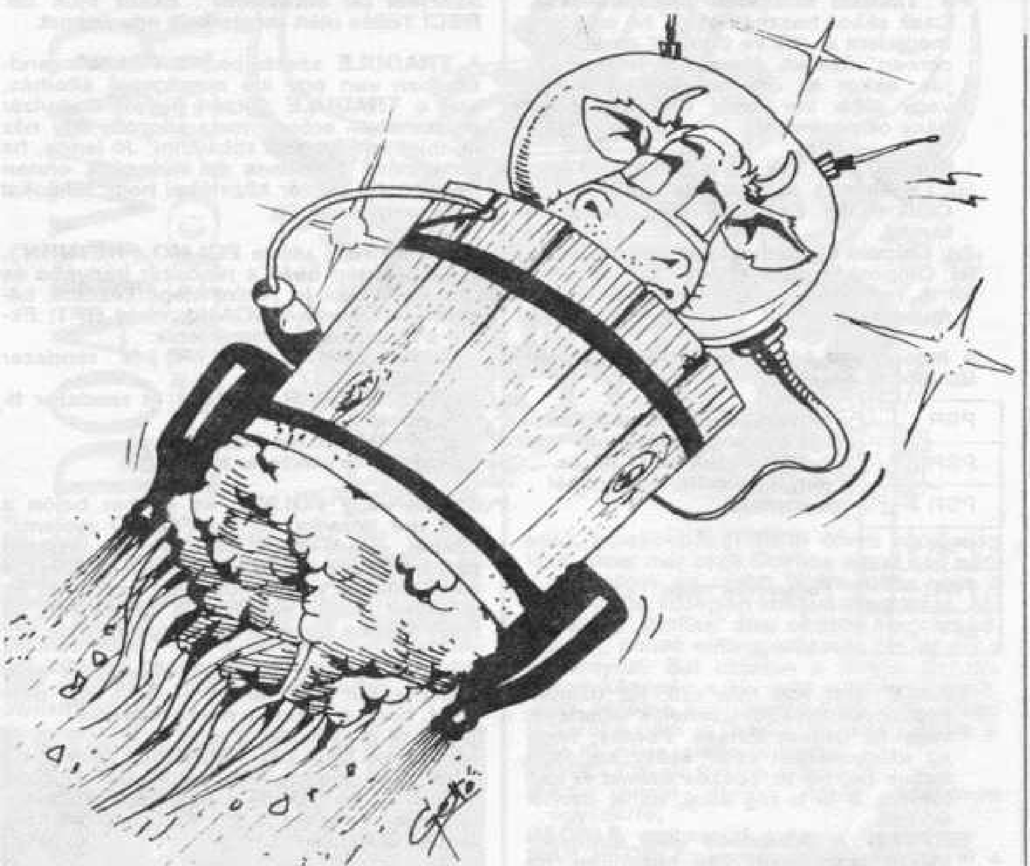
Szimuláció/Sport

1942 — PACIFIC AIR WAR/*Microprose* ('94. 1. negyedév)
ACES OF THE DEEP/*Dynamix* ('94. 2. negyedév)
BATTLEDROME/*Dynamix* ('94. 2. negyedév)
CHOPPER ATTACK/*Origin* ('94. 3. negyedév)
FLEET DEFENDER/*Microprose* ('94. 1. negyedév)
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL/*Dynamix* ('94. 2.negyedév)
MECHWARRIOR 2./*Activision* ('94. 2. negyedév)
NCAA: FINAL FOUR 2./*Bethesda* ('94. 1. negyedév)
PAZIFIC STRIKE/*Origin* ('94. 1.negyedév)
TIE FIGHTER/*LucasArts* ('94. 2.negyedév)
WINGS OF GLORY/*Origin* ('94. 1. negyedév)
ZEPHYR/*New World* ('94. 1.negyedév)

Stratégia

ACROSS THE RHYNE/*Microprose* ('94. 2. negyedév)
AEGIS — GUARDIAN OF THE FLEET/*Software Sorcery* ('94. 1. negyedév)
BRIDGE DELUXE 2./*Interplay* ('94. 2. negyedév)
DARK LEGIONS/*SSI* ('94. 1.negyedév)
GENGHIS KHAN 2./*Koei* ('94. 1.negyedév)
GREAT NAVAL BATTLES 2./*SSI* ('94. 1. negyedév)
LIBERTY OF DEATH/*Koei* ('94. 1. negyedév)
OUTPOST/*Sierra* ('94. 2.negyedév)
THEME PARK/*Bullfrog* ('94. 1.negyedév)

STARSHIP COMMANDER



Csip-Csip! Mondta a csillagpipi, amikor parancsnokká akarták kiképezni, talán ezért is lett ő sztárcsipp kommander, vagy valami hasonló (bár ez utóbbi inkább egy pihenő patás, azt meg igazán ne firtassuk, hogy a pihe nő az micsoda, mert sosem lesz vége a leírásnak.

Szóval a játék neve, mint olyan némi tisztázást igényel. ***STARCOM*** néven volt már kint (illetve van is kint) a piacon egy 64-es progi, de az egy sutemáp, vagy egyszerűen csak 7UP!, ami lefordítva a 7 törpe segélykiáltása, amikor beszorult a bányába. A játékot nevezhetjük ***STARCOM***-nak, ***STARCOMMAND***-nak, ***STARSHIP COMMAND***-nak, ***STARCOMMANDER***-nek, esetleg ***STARSHIP COMMANDER***-nek. Ettől még akkor is Vol.1.The ***Xoplor Incident*** marad. Hogy mit kavarunk itt össze vissza? Semmit. A ***STARSHIP COMMANDER*** egy sorozat összefoglaló neve, ezen belül jelenleg még csak az első rész jelent meg, ennek van olyan szépséges neve, hogy ***The Xoplor Incident***. A második sem lesz csúnyább: ***Disaster at Denkbar***, de ezt még ne keressétek, mert nem jelent meg. Felvetődhet a kérdés, melyik software cég jön ki 1993-ban C64-re egy sorozat első részével, további részeket tervezve? Hát ez valóban szokatlan lenne, de a program mögött nem cég, csak egy bátor amerikai úriember rejtőzik, akit úgy hívnak, hogy *Dan Kane*. *Dan* barátunk azt a célt tűzte ki maga elé, hogy szépen feldolgozza az oly népszerű **Star Trek** sorozat egyes epizódjait, no persze csak akkor, ha ennek a résznek a fogadtatása sikeres lesz.

Mi is lehet a játék lényege? Az **ENTERPRISE** űrhajó kapitányaként elvezetnünk a hajót a legénységgel egyetemben. Mi fogjuk eljátszani a kapitányi teendőket. A játék típusát illetően nehéz állást foglalnunk, ez egy olyan kaland elemekkel megtűzdelt szimulátor, amelyben nagyon jó stratégia kell ahhoz, hogy sikerrel teljesíthessük küldtésünket.

Feltételezzük, hogy többen vannak, akik nem ismerik betéve a **Star Trek** epizódokat, ezért indulásként némi kerettörténet következik.

The Xoplor Incident (Vol.1.)

Történt, hogy a *Klingon* birodalom és a szövetség éppen csak úgy politikailag gusztálták egymást, avagy hidegháborús időket éltek, és eléggé paprikás volt a levegő közöttük. Az **USS Enterprise** ippeg a **Brickald** bázison dekkolt, izé, pontosabban dokkolt (ez a **Quadrant** zóna közelében van a 36-os szektorban).

A csillagflotta parancsnoka mindenféle infók birtokába jut a „Természetes" zóna felől, egészen pontosan megtudja, hogy a *Klingon*ok ott babrálnak valamit. Viszont nem olyan egyszerű a dolog, mert a *Vulkanoid*ok is működtetnek ott egy hájgtekk bázist a *Klingon*ok kommunikációinak lehallgatására. Ezt viszont lefülelték a *Klingon*ok és nagyban fenik a késeiket egy ici-pici kaszabolásra. A Konföderáció fejesei azonban a békés megoldást szorgalmazzák, ezért odaküldenek minket...

Elsőként mindjárt be is tölthetjük a játékot. A (koktél-)kréker intrók megtekintése után, de még a betöltés közben bemutatkozik a játék szerzője, megadja a címét stb., majd bejelentkezik egy manus, pontosabban menüs:

WAR PRACTICE
1. Novice (2 Klingon hajó)
2. Cadet (3 Klingon hajó)
3. Experiment (2 Kl.hajó + 1 romboló)
4. Ultimate (2 romulán hajó)

GAME

5. Cont. Saved Game
6. Start New Game

Nos, nem nehéz kitalálni, hogy itt mit választhatunk. 1-4-ig a fegyveres harcot gyakorolhatjuk, zárójelben olvasható, hogy kinek kell szétlőni a pofáját.
5-6-ig egyértelmű nem? Miért nem? Szóval akkor válasszuk az 5-öt, ha ezen a lemezen van a játékállásunk is. Ha másik lemezre mentettük ki, akkor a 6-ot válasszuk, majd a parancsnoki hídról a **LOD** paranccsal tölthetjük be az állást (persze közben lemezt is cserélünk). Lényeges, hogy 1 lemezoldalra csak 1 állást nyomhatunk fel!
Choose 6!

Ekkor elolvashatjuk az intrót **[RETURN]**, majd jön a jelentés *Kirk*-től, aki nagyon örül, hogy újra az **Enterprise**-on lehet, meg egyéb unalmas körítések. Nyomjunk egy '**RETURN**'-t, és ha jó, ha nem jó, akkor is a hajóban találjuk magunkat... ja és ilyenkor csippant is egyet, ugye jól mondtuk az elején, hogy ez egy csillagpipi.

A kapitányi híd



1. **Kommunikációs ablak**. Itt kapja meg a kapitány a legénység üzeneteit. Először annak a személynek a neve jelenik meg, aki az üzenetet küldi, majd jön maga az üzenet. Egyszerre több üzenet is érkezhet, ezt egy kis nyíl fogja jelezni az ablak alatt. '**SPACE**'-re kérhetjük a következő üzenetet, vagy, ha már nincs több üzenet, törölhetjük az üzenetablakot.
2. Az a kis nyíl, amiről az 1. pontban beszéltünk.
3. A riadókészültség jelzése, zöldről sárgára, majd vörösre szint vált, ha riadókészültség van.
4. Annak a négyzetnek a száma, amelyben az űrhajó tartózkodik.
5. **Haladási irány**, XY koordinátában. Ha parancsot adunk az irányváltoztatásra, itt jól nyomon követhető a koordináták megváltozása.
6. Az **aktuális szektor száma**. XYZ koordinátában.
7. A **parsec koordináták** (csak ha az impulzushajtóművek aktívak).
8. Itt gyönyörködhetünk a csillagokban. Kapitányunk ezen az ablakon keresztül látja magát az űrt.
9. **Idő**.
10. **Dátum**, ami a hajó saját naptára alapján kerül kijelzésre.
11. Sáv, ami a **hajó állapotát jelöli**. Alapállapotban zöld, sérülés esetén sárga, majd vörös.
12. A **sebesség digitális kijelzése**.
13. **Parancssor**.
14. Az USS Enterprise **nézeti képei**.

A parancsok

A parancsokat a billentyűzetről vihetjük be. Ezek három betűs rövidítések. A kiadott parancs megjelenik a parancssorban (13.), és ott lesz mindaddig, amíg egy újabb parancsot meg nem adunk. Segítségképpen annyit, hogy ha parancsnak a **HLP**-t adjuk meg (HELP), akkor megjelenik egy HELPpage, amely kijelzi a használható parancsokat.

A parancsokat csoportokba soroljuk, attól függően, hogy mire alkalmazhatjuk. Zárójelbe tettük az x-ek helyén megadható értékeket.

NAVIGATION — Navigációs parancsok

- **HDG** xxx.xx: Új irány (heading) megadása (xxx,yyy formában).
- **SET** xxxxxx: Új célpont megadása (csillagrendszer neve + '**RETURN**').
- **WFx**: Fény- és az efeletti sebesség (1-9; 0=STOP).
- **IPx**: Impulzussebességek (1-9; 0=STOP).
- **ORx**: Bolygókörüli pályára állás (bolygó száma).
- **LRS**: Nagy hatótávolságú radarkép készítése.
- **RPT**: Az **LRS**-sel elkészített radarkép eredményének lekérdezése.
- **ETA**: Célponthoz megérkezés ideje, az aktuális sebességgel.
- **SRS**: Kis hatótávolságú radarkép készítése és lekérdezése. Ezzel tudjuk pl. megnézni, hogy van-e élet a bolygón.

COMMUNICATION — Komm. parancsok

- **SAY**: Legutolsó üzenet megismételtetése.
- **AFF**: Kérdésre igenlő válasz küldése.
- **NEG**: Kérdésre tagadó válasz küldése.
- **OPN**: Legénység véleményének lekérése az aktuális dologról.
- **RSC**: Üzenetcsatorna olvasása.
- **AUD**: A hangot kirakjuk AUDIO-ra.
- **OHF**: *„Üdvözlő frekvenciák"* megnyitása..

UTILITY — I/O parancsok

- **LOD**: Játékállás betöltése.
- **SVE**: Játékállás kimentése.
- **+HLP**: HELPpage lekérdezése.
- **+RUN/STOP**: Pillanatmegállítás.
- **+SPACE**: Üzenetképernyő léptetése/törlése.

WEAPONS — Fegyverzeti parancsok

- **FTA**: Fotontorpedó betöltése.
- **LFx**: Ellenség befogása a fotontorpedóval (ellenség száma 1-9).
- **FFF**: **FWD** (első) torpedó kilövése.
- **FAF**: **AFT** (hátsó) torpedó kilövése.
- **FTD**: Foton torpedó kivétele.
- **PHx**: Lézerfokozat bekapcsolása (1-4).
- **LPx**: Célpont befogása lézerrel (száma).
- **FPx**: Tűz a lézerrel (lézer száma) a befogott célpontra.
- **PHD**: Lézer kikapcsolása.

TACTICAL — Taktikai parancsok

- **RED**: Riadókészültség vörös fokozata.
- **YEL**: Riadókészültség sárga fokozata (készültség).
- **GRE**: Riadókészültség zöld fokozata (nyugi van).
- **OSx**: A képernyőn az x. célpont.
- **ANx**: Analizáljuk az x. célpontot.
- **SHx**: Energiapajzs bekapcsolása (pajzs szintje 1-9).
- **SHD**: Energiapajzs kikapcsolása.

ENGINEERING — Hajtóművi parancsok

- **TBx**: Vonósugár az x-en.
- **AXL**: Tartalékenergia használata.
- **LCx**: Computerinformáció az x. rendszerről.

Általános billentyűk

- '**←**': **Időgyorsítás**, ha nincs kijelzett üzenet.
- '**F1**': **Státuszképernyő**. Itt jelződik ki az űrhajón található berendezések állapota. **INOPER** megjelenése esetén nem lehet használni, az **IMPULSE REST** a pajzs és az impulzus hajtómű energiaellátásáról gondoskodik.
- '**F3**': **Taktikai computer bekapcsolása**. Csak akkor használhatjuk, ha előzőleg megjelent a *„We've contact on tactical screen"* üzenet. Ha ekkor bekapcsoljuk, akkor az óra helyén előjön egy vagy több sor, attól függően, hogy hány célpont van:

(a)	(b)	(c)	(d)
KLN	XXX.YYY	0000	↑A

(a): Legénység azonosítása (KLN, VUL, CON, ROM). Ez akkor villog, ha éppen támad.
(b): Célpont állása hozzánk viszonyítva.
(c): Célpont távolsága.
(d): A nyíl annál jelenik meg, amelyiket mutatja a monitor.

A hajó nézeti képén pedig a következő látható:

PSR 1		Mindig ezekbe a mezőkbe írja be, hogy melyik célpontot fogtuk be (1-9), és mindig amellé, amelyikkel befogtuk;
PSR 2		
PSR 3		
PSR 4		
FWD		Fegyverek neve
aFT		

- '**SPACE**': Már volt róla szó. Az üzenetképernyőn további üzenetek léptetése, vagy az üzenet törlése. Fontos, hogy az időgyorsítást csak akkor kapcsolhatjuk be, ha az összes üzenet le van törölve, s le is fog állni, ha új üzenet érkezik.
- '**RETURN**': A parancsok után automatikusan csak akkor kell használni, ha **HDG**-vel, vagy **SET**-tel állítjuk a paramétereket.

Huh, mielőtt elkezdenénk játszani, néhány alapvető információt feltétlenül tisztáznunk kell. A legfontosabb a tér matematikai megismerése. A 3 dimenziós tér úgynevezett kvadránsokra lett felosztva. A számunkra lényeges terület mérete 64 kvadráns. Ezt a területet további szektorokra bontották. Minden szektort az egyes kvadránson belül x,y,z koordináta határoz meg. Az egyszerű számítás kedvéért minden egyes kvadráns pontosan 100x100x100 szektor méretű, ebből könnyen kiszámítható, hogy hány szektorból épül fel egy kvadráns. Na, nem kell azért ennyire örülni, a szektorokat tovább bontották, úgynevezett parsec-ekre. Nos, 1 szektor (ami szabályos kockával írható le) minden éle 100 parsec hosszú. A parsec-eken belül az impulzushajtóművekkel tudunk közlekedni. A hajó pontos koordinátáját tehát egyidejűleg 7 adat határozza meg: pl. 18. kvadránsban a 15,45,23. szektorban az 56,27,11. parsec.

A szektorok közötti közlekedésre inkább a **warp** sebesség az ajánlott.

A másik tisztázandó dolog, hogy lehetséges az, hogy a műszerfalon 5-tel jelölt iránykoordináta csak két számból áll, és ezzel navigálunk a 3 dimenziós térben. Nagyon egyszerű a magyarázat, létezik egy olyan elmélet, amely szerint a 360 fokos kör és 3 egymástól független tengely segítségével 2 számmal is leírható egy tetszőleges térbeli irány. Az első szám egy szög, ami az (x;z) koordináták változását jelzi. A második szám pedig a harmadik tengellyel bezárt szöget mutatja. Akinek ez magas, lapozzon fel a témát részletesebben kivesébő irodalmat...

Kanyarodjunk vissza a főmanushoz, és nyomjunk '**6**'-ot, majd '**RETURN**', '**RETURN**' és várjunk, csak várjunk..., ha nem fagyott ki, és befejezte az üzenetek kiírását, vagy csak egyszerűen várjunk arra az üzenetre, hogy: *„We got message from StarFleet on subspace!"*. Ekkor írjuk be: **RSC**! Töltés után megjelenik egy üzenet.

A **TRADULE** szektorban a **FOLMO** rendszerben van egy kis megfigyelő állomás, ami a **TRADULE** pulzárt figyeli. A pulzár mostanában erősen megváltozott, úgy néz ki, mint ami fel akar robbanni. Jó lenne, ha elmennénk **Folmo**-ra és elvinnénk onnan 14 tudóst a pulzár közelébe, hogy adatokat gyűjtsenek róla.

Jól van! **SET**, utána **FOLMO** ('**RETURN**'). A számítógép beáll a rendszer irányába és már mehetünk is. Amint megérkeztünk, készítsünk nagytávú **SCAN**-t, majd **RPT**! Ekkor a főképernyőn megjelenik:

NAME: TRADULE/FOLMO (a rendszer neve)
TYPE: PULSAR SYSTEM (a rendszer típusa)
HEADING (a rendszer iránya)
RANGE (a rendszer távolsága)

Szóval irány **FOLMO**, és amikor bejön a *„We are entering to the FOLMO system!"* üzenet, adjuk meg: **OR5**, vagyis orbitális pályára állunk a **FOLMO 5** felett, no persze várni kell egy pöttyet. Jön egy üzenet az állomásról, hogy észrevették ittlétünket, és hogy készen állnak a transzportáláshoz.

Várjuk még meg a *„shall I energize?"* szöveget, ekkor **AFF**, amire kapunk egy üzenetet, hogy a banda a fedélzeten van.

SET, majd írjuk be: **TRADULE**. Amikor rááll a számítógép, indulhatunk is. Odafelé menet kapcsoljuk be a pajzsokat, és menjünk egyenesen a pulzárba (az **RPT**-t nem árt beírni néhányszor).

Várjuk meg a *„Data is coming"* üzenetet, majd gyorsan álljunk rá a **FOLMO**-ra: **SET** és **FOLMO**. Kapcsoljunk 3-as impulzusra: **IP9**, majd menjünk ki. Amikor a távolságunk 30, kapcsoljuk be az **AXL**-t **(á'la Guns'n'Roses? — CoVboy)**, mert 26-28-as borzasztó nagy a pulzár intenzitása és erős pajzs nélkül nem élnénk túl a kalandot. Útközben még jön egy üzenet az **Xoplor** bázisról, hogy rakjuk ki audióra: **AUD**. Kérjük ki a csapat véleményét is: **OPN**. Megjegyzik, hogy biztos bajban van, és az utolsó jelentett helye a 20.71.60-as koordináta volt. Állítsuk be: **SET** és **20.71.60 'RETURN'**.

Ekkor indul a visszaszámlálás. Keressük meg gyorsan a **Xoplor**-t, ami egy **UNCHART** nevű rendszerben lesz egy **VR0435P** nevű mellett. Vigyázzunk, a **Xoplor** állandóan mozog, egyszóval állítsuk állandóan a koordinátákat, de mindig **HDG**-vel, mert **SET**-re nem reagál. Ha megtaláltuk..., de ezt már az olvasóra bízzuk!

Ha letelik az idő, ami a műszerfalon a 9. idő és 10. dátum kijelző között látható inverzben, akkor a **TRADULE** szektor a **FOLMO**-val együtt felrobban. De kár értük...

Hát ez lett volna. Cool kis game ez, érdemes leülni mellé, ás ráaldozni pár hetet, mert kb. ennyi idő kell hozzá, hogy zökkenőmentesen végezhessük parancsnoki feladatainkat, és ne úgy bámuljunk a legénység üzeneteire, mint borjú a... na mire, ezt is az olvasókra bízzuk. A játékhoz adott tippjeiért köszönet illeti **Kószó Józsi** barátunkat Szegedről.

● *SanThEE*

ROADWAR EUROPE



Ez egy RPG **(vagyis egy 'R' típusú politikai gazdaságtan? CoVboy)** az „őskorból", az *SSI*-től. Talán a konkurencia ***Wasteland***-jére lehetett ez a válasz (grafikailag sikerült is elérni a ***Wasteland*** „színvonalát".) Aki a kerettörténetre kíváncsi, ugorjon be egy videokölcsönzőbe, nézzen meg egy **MAD MAX** filmet, valami olyasmi ez is.



Negyedóra töltögetés után a szokásos sablonos kérdéseket rendezhetjük le (akarunk-e kimentett állást visszatölteni, a társulatot áthozni a játék előző részéből (***Roadwar 2000***) Ezután egy első pillantásra roppant bonyolult menürendszer következik. Nyugi, második pillantásra még bonyolultabb lesz, úgyhogy a harmadikat meg se várjuk, hanem nézzük sorra mi mire való. Az első képernyőn a járműveinket vehetjük meg, max. hatot. Erre 15.000 ruppónk van, de ebből kell majd feltuningolnunk is a járgányokat. Ha egy gépet kiválasztottunk, a következő képernyőn tuningolhatjuk a különböző tulajdonságait, először a **MASS**-t (felesleges), majd **'Y'** és jöhet a többi: a **STRUCTURE** nagyon fontos, a kormányozhatóságot (**MANEUVER**) a csúcssebességet (**MAXSPEED**) és a védettséget (**LEFT/ RIGHT/ FRONT/ REAR/ TOP PROTECT**) még érdemes megpiszkálni, a többit csak akkor, ha már nem tudunk mit csinálni a pénzünkkel. Újra **'X'**, és kezdődhet elölről az egész. A járművek összeállításánál inkább kevés erős kocsit válasszunk, mint több gyengét. Egy tipp: **TRAILER TRUCK; BUS; VAN; OFFROAD HARDTOP**, mindegyik egy kicsit megtuningolva. Most a legénységet szedjük össze. Itt is az az elv érvényesüljön, hogy inkább kevés erős fickó, mint sok gyenge (minél több pontba kerül egy figura, annál jobb). Ha ez is OK az egyéb cuccokat választhatjuk ki: Kajából (**FOOD**) és üzemanyagból (**FUEL**) jó sok kell (1000-1500 körül), fegyverekből (**GUNS**) és gyógyszerből (**MEDICINE**) pár száz, kerekekből (**TIRES**) ötven körül elég lesz. Most már csak CoVboy nevet kell adni a csapatnak és újabb félóra töltés után a játék kellős közepén találjuk magunkat. Aki túlesett a „grafika" által okozott megrázkódtatáson, annak elmagyarázzuk, mit látunk a képernyőn. Bal oldalon a térkép látható, ennek közepén a kis autó a mi csapatunk. Jobb oldalon egy csomó betű meg szám: legfelül a parti (a 'hadsereg' szó jobban illene rá) neve, alatta sorban:

VEHICLES: jár,űveink száma;
MAX: ennyi jármű lehet maximum egyszerre;
PEOPLE: embereink száma;
MAX PEOPLE: ennyi embert bírnak el a járműveink;
FOOD/ MEDICINE/ TIRES/ FUEL/ GUNS/ AMMUNITION: Kaja/ gyógyszer/ tartalék kerekek/ benzin/ fegyverek/ muníció mennyisége;
ANTITOXIN: Ellenméreg mennyisége. Ha a parti valami komolyabb nyavalyát szed össze, amire a sima medicine nem jó, akkor kell (de akkor nagyon).
SUPPLIES: az összes cucc súlya;
FREE SPACE: ennyi cuccot tudunk még felszedni;
FUEL USAGE: üzemanyag fogyasztásunk;

Ez alatt a parti állapotának kijelzése: **HEALTHY** látható (minden oké), **DISEASED** (fertőzött, sürgősen antitoxin kell), **DEAD** (akkor már régen rossz...).

Alul van még egy sor, ami arról tájékoztat, hogy hányadika van, mennyi az idő, illetve milyen városban dekkolunk éppen.
A jobb alsó sarokban kis ábra azt akarja mutatni, hogy az egyes számbillentyűk nyomkodására milyen irányban fogunk haladni.

Nna. Jönnek a parancsok:

'**Q**': Quit;
'**I**': Savedisk formázás;
'**S**': Save;
'**R**': Load;
'**D**': Drop. Ha egekig törő zsenialitásunkkal rájövünk, hogy talán mégse kellett volna 2000 tartalék gumit hozni, ezzel eldobálhatjuk;
'**A**': drop ..... Ugyanez járművekre. Ha valamelyik járgány már nagyon tropára ment, drop-juk el és lopjunk újat helyette
'**E**': Ilyen szövegeket ad, hogy: *controlled cities (cities destroyed) bombs disarmed*. Aha. Szóval valami bombákat kéne diszar.....-ni...
'**M**': Létszámellenőrzés. Néha nem árt, mert kiderülhet, hogy mondjuk azért harcolunk ilyen pocsékul, mert nincs egy szál **ARMSMASTER**-ünk se.
'**H**': **Heal**. Gyógyítás: fogy egy kicsi a **MEDICINE**-ből, de a kissé rozzant állapotban lévő legénység mindjárt jobb kedvre derül tőle.
'**F**': **Kerékcsere**. Harcok után nem árt a defektes gumikat lecserélni...
'**L**': Körülnézünk némi kaja (benzin) stb. után. Ha találunk valamit, a **TAKE** funkcióval pakolhatjuk el. Néha előfordul, hogy előkeveredik valahonnan *Bekő Tóni*, a helyi autószerelő és megberheli a kocsikat, de az is lehet, hogy orvul támadnak azok a felebarátaink, akiknél éppen felesleges kaja-benzin stb. után kutatunk....
'**T**': **Transfer**. Az egyes járművek között küldözgethetünk össze-vissza legénységet, *meg stuffokat. Ja, bocs, a legénység* küldözgetés az a '**C**'. Egyébként egyiknek sincs sok értelme.
'**G**': A járgányok 'karakterlapjait' nézhetjük meg vele. Harc után nem árt átnézni, hogy melyik kocsi szorul reparálásra.
'**V**': Háaát..... Nem tudom, hogy hívja ezt a Btk, mi nevezzük mondjuk 'járműkölcsönzés'-nek. Néha a tulaj észreveszi, hogy kölcsön akarjuk venni a kocsiját, és szót emel ez ellen — béke poraira...
'**P**': **Parlay**, azaz párbeszéd. A parti addig vár, amíg nem jön valaki szembe, akivel dumálni lehet. Na, ilyenkor többféle dolog történhet.

- nem történt semmi;
- megtámadnak a mutánsok, az akármilyen autós-motoros banda, a fradisták vagy egyéb képződmények;
- jön egy-két fura figura (orvos, politikus, antiterrorista fő-főnök), róluk majd később....
- Szembejön egy csomó gyalogos fickó. Most megint több dolgot tehetünk:

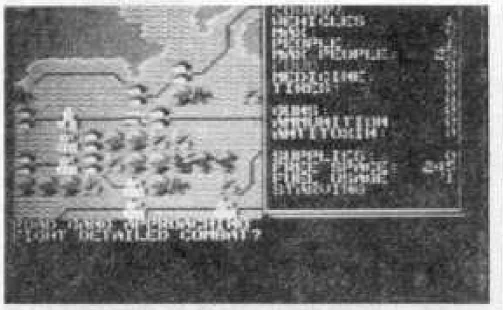
LEAVE: elhúzzuk a csíkot
WAIT: Várunk. Sajnos ebben a játékban a türelem rózsa helyett sortüzet terem....
FIRE: Az előbbi történést megelőzendő, gyorsan leméságroljuk a fickókat;
SEND ENVOYS: Odaküldünk hozzájuk egy-két fickót. Még mindig lehet, hogy lelövik őket, de általában sikerül beszervezni egy pár új tagot a csapatba.

Pár szó a harcról. Néha a program jelzi, hogy autós gengszterbanda közeledik és megkérdezi, akarunk-e harcolni velük. MINDENKÉPPEN IGENNEL VÁLASZOLJUNK! (Ha nem harcolunk, annak pillanatokon belül **GAME OVER** a vége.) Válasszunk **auto-deploy**-t, és **quick fight**-ot, mert a normál harc rettentő hosszú, lassú és unalmas. A várakozási időt állítsuk 0-ra, így lesz a leggyorsabb (de még így is lassú). Azután valami **RAM RATIO**-ról érdeklődik a gép, írjunk be neki valamit (ami jólesik — talán valaki rájön, mit akar ez jelenteni). Ezután 10 pontot oszthatunk el a célpontok között.

INTERIRO: a jármű;
TOPSIDE: a legénység;
TIRES: A kerekek (ide érdemes nagy tűzerőt összpontosítani).

A harc után (ha győztünk...) kapunk egy szép kis/csúnya nagy veszteséglistát, majd jólnevelt hullarabló módjára kifoszthatjuk néhai ellenfeleinket. A harc után cseréljünk kereket, gyógyítsuk fel a partit, a tönkrement járgányok helyett lopjunk újat, és ha kell, vegyünk fel egy pár fickót a legénységbe.

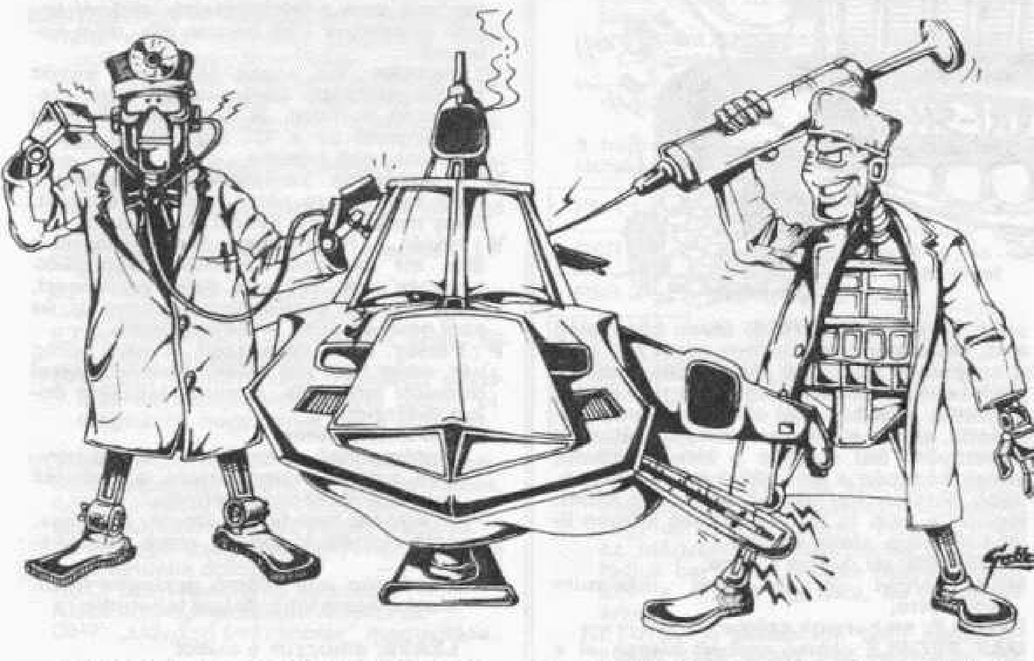
Na, ennyi volt a kezelési útmutató, néhány gyakorlati tanács következik...



- **Kezdésnél**: gyártsuk le a társulatot, lopjunk annyi kocsit, amennyit csak lehet, vegyünk fel egy csomó új fickót, majd mentsünk állást.
- A legénység létszámát kb. a max. érték 3/4-énél próbáljuk szinten tartani (persze, ha tudjuk, hogy bunyó jön, annyi embert vegyünk fel, amennyi elfér).
- Ha orvos vagy politikus ajánlkozik a csapatba, vegyük fel őket! (max. a következő bunyónál lelövik...)
- Előbb-utóbb jön egy fickó, aki azt mondja, hogy ő a nemt'om milyen antiterrorista szervezet főnöke, és felajánlja, hogy csatlakozzunk hozzá. Ha elfogadjuk, mindjárt elkezd küldetéseket osztogatni...
- Ne hagyjuk, hogy a kajánk két-három napi adagnál kevesebbre csökkenjen, mert ilyenkor *Murdy* bá' gondoskodni fog arról, hogy ez alatt a 2-3 nap alatt égen-földön ne találjunk utánpótlást.

Hmmmm..... A játék grafikailag, meg úgy általánosan kivitelezésben 'némileg' elmarad a ***DUCK TALES*** mögött. Tartalmilag is elmarad egy kicsit a ***POOL OF RADIANCE*** mögött, de ha már ilyen sok betűt elolvastatok róla, egyszer (-kétszer-tízszer) be is tölthetitek...

● *HANCU*



CODENAME MAT II.

Az új űrhajónkkal (**Centurion II.** a neve) éppen a *Myon*-ok elleni háború kellős közepébe csöppenünk. A háború a kavillium bányákért folyik. Ez a kavillium a világegyetem legértékesebb anyaga, enélkül milliók halnának éhen. A Galaxis közepének közelében van egy bolygó, amit **Vesta** néven jegyeztek fel. Egyetlen érdekes dolog az ezen a bolygón, hogy kavilliumtól vöröslik a felszíne. Természetesen jelenleg a *Myon*-ok birtokolják ezt a bolygót, mi pedig azt a feladatot kaptuk, hogy a bolygó birtokosát írtsuk ki. Ezt a nemes célt az okosok azzal indokolták, hogy a *Myon*-ok túl barbárok ahhoz, hogy felelősségteljesen bánjanak a világegyetem kavilliumkészletével. (Hát meg van a véleményünk arról a vezetőről is, aki egy szál űrhajót küld néhány flotta *Myon*-űrhajó ellen + egy bolygó meghódítására...)

Mat néven a **Centurion II.** földi űrhajóval elindulunk kavilliumért.

Ha betöltjük a játékot, egy szépséges műszerfal tárul a szemünk elé, vizsgáljuk meg először tehát ezt:

1. Fedélzeti computer

Egy csomó dolgot lehet itt csinálni:
'**S**': **Radar**: 2 részből áll: távolsági/közel
A középső álló pont a saját űrhajónk, a többi pont ellenséges űrhajó. Kissé bonyolult ez alapján tájékozódni...

'**Q**': **Űrtérkép**: 24 holdat jelöl (a szabályosan lerakott pontok) és az űrhajókat. A **Centuriont** egy villogó sárga jelzi, a **Myon**-űrhajókat világoskék apró foltok.

'**R**': **Visszapillantó tükör**: Harcnál néha használható dolog.

'**B**': **Harci computer**: Ez a leghasznosabb. Ha a státusz piros (ld. később) itt megjelenik egy űrhajó rajza. (Ha a rajz nem jelent meg, nyomjuk meg az '**A**'-t, mert ez váltogat a célpontok között.) Ha az űrhajó rajza kék, akkor valahol mögöttünk van, ha sárga, akkor előttünk. Egyébként, ha nincs az űrhajó képe középen, és nem sárga, akkor nem is látjuk. Ha nincs középen, arrafelé kell kanyarodni, amerre van a középtől.

'**M**': **Javítórobotok**: Ez is hasznos, csak repülés közben piszok lassú. Még van egy hátránya: a megsérült alkatrészeket a javítás alatt nem használjuk. Ha pl. a mellső pajzsot egy csomószor eltalálták, néha eltűnik. Ha megnézzük a javítóhelyén, kiderül, hogy 20 %-nál jobban sérült. Ha nekiállítunk egy robotot, az elszórakozik vele egy órát és addig akárki lelőhet minket. Ebben a menüben '**C**'-vel lehet felfelé, '**X**'-szel lefelé mozogni, és '**V**'-vel javítani valamit, vagy a javítást leállítani. '**M**'-el lehet lapozni, '**SHIFT**'-tel balra, '**Z**'-vel pedig jobbra vihetjük a kurzort.

2. Hőmérő (Heat)
Ha az ellenséges űrhajók eltalálnak, a mutatója megemelkedik. Így, ha egy csomószor eltalálnak egymás után, a forróságba halunk bele. (Ez rosszabb, mintha a pajzsot lőtték volna szét, mert ott legalább a pajzsgenerátort okolhatjuk...)

4. Sebességmérő
%-ban írja ki a sebességet.
'**1**': csökkent,
'**2**': növel,
'**3**': automatán 0 %-ra áll,
'**4**': automatán 30 %-ra áll,
'**5**': automatán 100 %-ra áll.

5. Státusz
Három állása van: zöld, sárga, vörös (+ villogó piros).

1. **zöld**: Tök szabadon tehetünk akármit, de azért ilyenkor érdemes a szervízzel foglalatoskodni.
2. **sárga**: begyújthatjuk a **Warp-Dive** hajtóműveket (Ld. később)
3. **vörös**: teljes harckészültség!

Villogó vörös esetében még nincs pajzs a hajó körül, vagy valamelyik pajzs *nem* működik.
Amikor zöld, akkor történik a kavillium bányászat. Ez az űrben kevergő kavilliumdarabkák begyűjtését jelenti. Ha sárgára vált a státusz, akkor a környékről elfogyott a kavillium. Ezért érdemes zöld státusz mellett 30 %-os sebességgel gyűjtögetni a kavilliumot. Egy-egy szint végrehajtásával jelentősen felnyomja a Bonus-pontokat.

6. Target computer:
Szintén három állású, csak ezek között mi válogatunk a '**T**' billentyű lenyomásával:
Auto; Manu; Off
Vörös státusz mellett az **Auto**-t érdemes, egyébként ki kell kapcsolni, hogy ne egye az energiát. (A „normális értelmére" nem jöttünk rá.)

7. Biztonsági rendszer ('**F**')
Ez csak kétállású: ON/OFF.
A csaták esetén (vörös státusz) kell bekapcsolni, de a **Warp Drive**-nál sem árt...

8. Pajzs ('**D**')
Ha bekapcsoljuk, megjelenik négy vonal a mellette levő **Centurion**-ábra körül. Ez jelképezi a négy pajzsot. Ha valamelyiket szétlőtték, akkor az eltűnik, vagy csak időlegesen működik.

9. Szövegablak

Ide kerülnek az olyan info-k, mint pl. *„A Warp Drive beindult"*, vagy *„a mellső pajzs 54 %-ra sérült"*, stb.

10. Ágyúk

A **Centurion** kétféle ágyúval rendelkezik. A plazma ágyúval nagyon nehéz pontosan lőni (úgy is lehet mondani, hogy képtelenség valakit is lepuffantani), viszont a lézer ágyú sokkal jobban eszi az energiát (mégis ezt érdemes használni). A két ágyú között '**E**'-vel lehet váltogatni. Ha az egyik ágyú meghibásodik (mondjuk a bal oldali), attól még lehet lövöldözni a jobb oldalival.

Ezek után el lehet mélyedni a játékban. Fő gondot a csaták jelentik (ugyanis majdnem mindig csata közben halálozunk el).
Egy csata (itt) úgy kezdődik, hogy a státusz őrülten elkezd villogni vörösen. Ekkor váltsunk át harci computerre ('**B**'), kapcsoljuk le a pajzsot ('**D**') és a biztonsági rendszert ('**F**')! A **target computer**-t állítsa ki-ki érzése szerint **Manu**-ra, vagy **Auto**-ra ('**T**'), majd állítsuk középre az űrhajót a **target computer**-en úgy, hogy előttünk legyen, majd figyeljük az oldalt lévő távolságmérő mutatóját! Ha elérte a vörös határt, a látómezőben is megjelenik az ellenséges űrhajó. Innentől már csak kézügyesség kérdése a dolog. Az egész harcot érdekes 100 %-os sebességen véghezvinni ('**5**'), kivéve ha nem akarunk kanyarogni. Ha egy **Myon** mögöttünk van, lassítsunk le ('**3**', vagy '**4**') és amikor elhúzott mellettünk, gyorsítsunk fel ismét harci sebességre ('**S**')! Ez egy jó csel, mert miután elzúgott mellettünk, nem tud hátrafelé lövöldözni. Egy hátránya van ennek a manővernek: nehéz.

Csata után használható az eddig titokzatos **Warp Drive**-hajtómű. Kissé nehézkes a használata, de igen hasznos dolog. A 24 holdas rendszerben lehet ide-oda repkedni. Persze rendesen eszi az energiát, de nyugodtan lehet használni.

A Warp Drive hajtómű beprogramozása:
Mindezek előtt át kell váltani a holdrendszer térképére ('**Q**'). Ez két nagy részből áll: jobbra a szöveges, balra a grafikai rész. Minket most a szöveges rész érdekel. A felső felirat ('**Warp**') alá egy számot kell beírni, '0' és '6' között. Ez lesz a **Warp Drive** távolsági kódja. Ha pl. 6-ot írunk, akkor 6 egységnyit fog repülni az űrhajó. (Egy egység kb. két hold közötti távolságnak felel meg). Alul egy három számjegyből álló számot kell beírni '**Ronge**' felirat alatt, szóval ezt fokban kell megadni 0 és 359 között. Ebben az irányban fogunk **Warp Drive**-olni.
A számok között '**Shift**'-tel és '**Z**'-vel tudunk jobbra és balra mozogni, a számjegyek értékét '**X**'-szel csökkenthetjük és '**C**'-vel növelhetjük. Ha beállítottuk mindezeket, indulhat a hajtómű ('**W**')!
Ja! Nem árt előtte bekapcsolni a pajzsot ('**D**'), ellenőrizni, hogy működik-e a mellső pajzs, mert ha nem, akkor 100 %-os sebességnél leáll a **Warp Drive**-hajtómű. Ez volt a **Warp Drive**.

Sérülések és javítások

Az első szintben sérülést a pajzsok kivételével csak akkor szenvedhet valami, ha szétlőtték a pajzsot. Ez a többi szinten nem igaz.
Ha a sebesség valamitől elkezd csökkenni, akkor azonnal két oka lehet:
1. szétlőtték az ion-hajtóművet,
2. teljesítettünk egy szintet.
Mind a kettő után szinte kötelező a javítás. Ha az **ion**-hajtóművel van a gond, akkor lőjük le gyorsan a körülöttünk kevergő ellenséges hajókat, és álljunk neki a nagyjavításnak! Itt érdemes mindkét robotot munkába állítani, ha nincs más fontos javítanivaló. Ezt úgy tudjuk, hogy a kurzort jobbra visszük és ott nyomjuk meg a '**V**'-t. Erre megjelenik egy '**D1**' felirat (ez a **droid-1**-et jelenti). Ha tovább visszük jobbra a kurzort és ott nyomjuk meg a '**V**'-t, akkor 'D2' jelenik meg.
Egy robot egyszerre csak egy dolgot javíthat, tehát ha már valahol van pl. 'D1' felirat és még valahová rakunk egyet, akkor az előző eltűnik, vagyis azt nem javítja tovább ez a robot. Az egyik robot a másikat is meg tudja javítani, ha az megsérült, és egymást javítják egyszerre...)
A szerencsésebb eset az, amikor egy szintet teljesítettünk. Jön a szokásos szöveg, hogy milyen ügyesek (okosak/szépek) stb. vagyunk, majd a tavaszi nagytakarí....
Itt űrhajót sőt holdat(!) is javíthatunk, vagy semmit sem csinálunk.
Az űrhajó javítása ugyanaz, mint az előbb, csak nem kell 'D1'-et meg 'D2'-t ide-oda rakosgatni, meg az egész javítás kész van egy pillanat alatt. Hátránya is van természetesen, mégpedig 10x20 %-ot javíthatunk.
A hold javítás még egyszerűbb a kurzort odavisszük a javítani kívánt holdra és megnyomjuk a '**0**'-t.
Egy-egy szint elvégeztével más típusú űrhajók az ellenségek. (Már a 2. szinten kóricálókat is tök nehéz legyőzni).

Végül a teljes billentyűzet:

Manőverező dolgok:

Joy #2 port, vagy
'**6**': balra
'**7**': jobbra
'**8**': fel
'**9**': le
'**0**': tűz

Ion hajtómű:
'**1**': lassítás,
'**2**': gyorsítás,
'**3**': 0 %-ra lassítás,
'**4**': 30 %-ra ráállás,
'**5**': 100 %-ra ráállás.

Fedélzeti computer:
'**S**': radar,
'**Q**': holdtérkép,
'**B**': harci computer,
'**M**': szervíz,
'**R**': visszapillantó tükör.

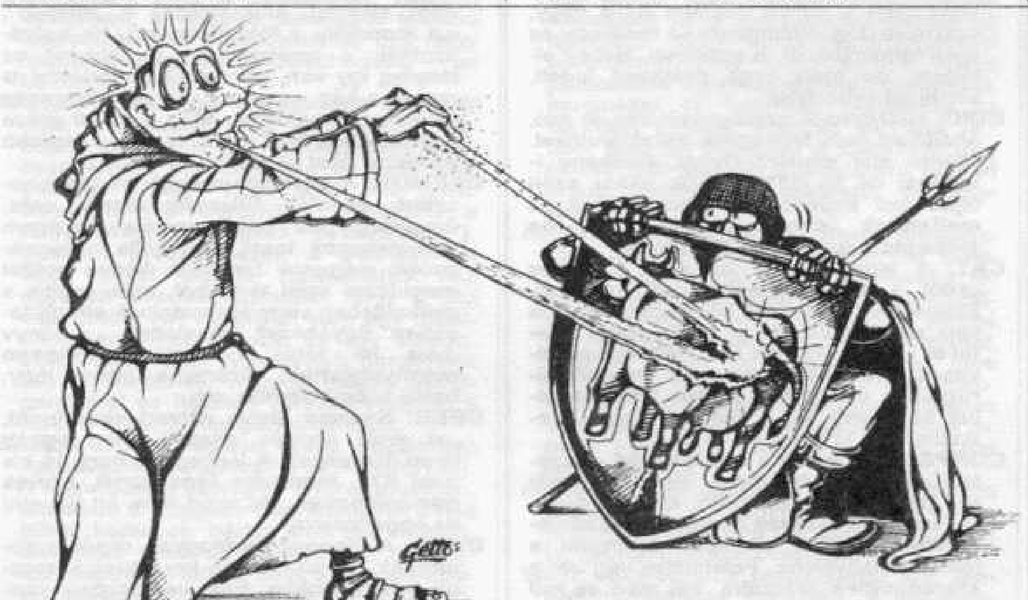
Egyebek:
'**W**': Warp Drive be,
'**Shift+W**': Warp Drive ki,
'**D**': pajzs (be/ki),
'**F**': biztonsági rendszer (be/ki),
'**T**': target computer (Auto/manu/off),
'**E**': ágyúcsere (lézer/plazma),
'**A**': céltárgyváltás,
'**H**': Pause,
'**Shift+P**': kimentés,
'**Shift+0**': betöltés.

Warp-programozás:
'**Shift**': balra,
'**Z**': jobbra,
'**X**': csökkent,
'**C**': növel.

Szervíz meg hasonlók:

'**Shift**': balra,
'**Z**': jobbra,
'**C**': fel,
'**X**': le,
'**V**': javítás engedélyezése.

● *Paksi Gábor*



ULTIMA SOROZAT

Maratoni sorozatunk újabb állomásához érkezett. *Bryan* mester két ***Gobli(i)ns*** között úgy döntött, hogy neki elég volt az ***ULTIMA*** témából, az V. résszel már foglalkoztunk a CoV 34-ben, a VI. pedig még csak PC-n lett letesztelve, vagyis a végleges kézirat még nem készült el. Ezért, és hogy ezúttal se maradjatok ULTIMA nélkül, most némi kiegészítés következik az V. részhez, amelyet **Szabó Ferenc** Budapestről küldött be a Szerkesztőségbe. Ezt követően lazításképpen nyomunk egy bestiáriumot, amely hasznos a IV-V-VI. részekhez egyaránt.

Kiegészítések az ULTIMA V-höz:

- **Empath Abbey**-ben az a hír járta, hogy egy nagyétkű emberke kitalált magának egy kajakészítő varázslatot. Meg is találtuk az illetőt, aki kiadta a nagy titkot: a varázslat **IN-XEN-MANI**, komponensei pedig **Ginseng + Garlic + Mandrake Root**. Mondjuk éppenséggel nem terheli túl a csapatot élelmiszerrel...
- **További kaja**: *Iolo* kunyhójánál (kezdés) van egy kis elkerített terület. A fehér részeket felszedhetjük, ami egy adag kaja. Ha kimegyünk, és utána vissza, akkor újratermelődik. Az most egy más kérdés, hogy ez vajon lopásnak számít-e, avagy sem... (valószínűleg nem)
- A **Trinsic**-tól délre lévő világítótornyban (**Greyheaven**) él egy *David* nevű pasmag. Ha azt mondjuk neki, hogy „sextant", akkor a nyakunkba söz egy ilyen szerkentyűt. A szextáns működése egyszerű: megadja a koordinátákat fokban és szögpercben, csak nem számokkal, hanem betűkkel.

Érdekesebb helyek:
- **Buccaneers' Den (J'P"-I'E")**: Itt felvehetünk egy elég erős harcost. A fegyverüzletben többek között kapható **Ring of Invisibility**. Erről jut eszünkbe: senki ne csodálkozzon, ha valamilyen (bármilyen) gyűrűje egyszer csak (akár rögtön vásárlás után) eltűnik, ez a program igen szimpatikus tulajdonsága.
- **Bordermarch (K'A"-A'P")**: Ide csak nappal léphetünk be. Egy szigeten van, hegyekkel körülvéve, úgyhogy csak akkor juthatunk be, ha van nálunk **grapple**. Itt találkozhatunk régi ismerősünkkel, *Dupre*-ral **(igen, ő az akit az Ultima IV-ben senki sem tudott felvenni, mert mindenki paladinként indult... — Bryan)**, valamint egy további esélyes csapattaggal. A boltban is van néhány érdekesség: **Magic Shield, Ring of Regeneration**, és **Amulet of Turn** (utóbbi élőhalt egyének ellen).
- **Palace of Blackthorn (P'G"-M'E")**: Ezen a szigeten van némi láva is, talán nem olyan fontos belemászni. A legérdekesebb itt a börtön, ahol egy vak varázsló és egy rab csatlakozni óhajt, és segít a szökésben is, ha történetesen rab státuszban vagyunk jelen. A vár területén nem lehet varázsolni, és így nagyon jó poén, hogy a börtön északi ajtaján távozva egy-két karakter mérgezést kap...
- **Serpent's Hold (P'B"-J'C")**: Itt van fegyverbolt. Az egyik szakácsot kérdezzük meg „skull"-ról, mire 100 arany fejében ad 5 db mindenzáratnyitó koponyát. További cseszetés hatására elárulja, hogy egy *Shenstone* nevű kovácsnak még van néhány darab raktáron.
- **New Magincia (K'J"-L'N")**: Miután felfedeztetésekor éppen egy **Shadowlord** dekkolt itt, sajnos a felderítés nem igazán volt teljes. Érdekes motívum mindenesetre, hogy innen való a feljebb emlegetett vak varázsló. A helyi farmerekkel ne vigyük túlzásba a kommunikációt, mert hajlamosak lopni, talán mondanunk sem kell, hogy nem pl. tőröket...
- **Deceit Dungeon (E'J"-P'A")**: Kezdetben a bejárat be van omolva. Álljunk oda mellé, és ordítsuk, hogy „fallax" (fallosz?), mire megnyílik a lejárat. Az első szinten csak akkor menjünk le a rögtön látható gödörbe, ha a dungeon többi részét már megnéztük (a folyosó végében **SEARCH** paranccsal kereshetjük meg a többi lejáratot), mivel innen rögtön a 8. szintre pottyanunk, egy olyan szobába, ahol 4 **Sea Serpent** tartózkodik. Járkálás közben nem árt a folyamatos **SEARCH**, mert vannak rejtett gödrök is. Van két igen érdekes szoba is ebben a dungeon-ben:

a; A 6. szinten lévő keresztfolyosó déli létráján felmászva egy szobába jutunk, ahonnan látszólag nincs kiút. Vegyük fel **GET** paranccsal a szobában lobogó 2 fáklyát (*fuck ya...*), és lépjünk az így felszabaduló helyre. Megjelenik két létra, és már mászhatunk is...

b; Az előző szobából felfelé mászva, a második szinten ismét egy szobába jutunk. Itt 6-8 **Gremlin** van középen bezárva. Az **Open** elég esélytelen ötlet, használjuk inkább a **PUSH** opciót.

A dungeon 8. (jól olvassuk?) szintjéről kijuthatunk az Alvilágba (**Underworld**) is.

További koordináták:
- West Britannia (G'K"-F'B")
- Trinsic (L'I"-G'K")
- Moonglow (I'H"-F'I")
- Hythloth Dungeon (P'B"-P'A") — Itt valamit kiáltani (YELL) kellene — de mit????
- Shard of Cowardice (L'A"-L'I")

További tippek:
- Érdemes használni a **Morning Star** nevű fegyvert, két mező hatótávolsággal is kiválóan gyilkol.
- A csúzli nem is olyan rossz fegyver, mint amilyennek kezdetben látszik...
- Mérgező ellenfelek: **Giant Rat, Sea Horse, Python** (utóbbi kettő lövéssel is), **Squid**
- További kellemetlen figurák: **Wisp, Demon, Dragon, Sea Serpent** (ez utóbbi még a hajónkra is elég veszélyes lehet)
- Ha hajóra nem tellett, és csónakkal evezgetünk, akkor kerüljük a harcot, mert nem igazán lesz sikerélményünk...
- Kalózok leverése esetén miénk lesz a hajójuk **(magyarul lék — CoVboy)**.
- A vízben lévő **Sea Horse, Sea Serpent** és **Squid** ellen ne harcoljunk, használjuk inkább a hajó ágyúját.
- Az elején említett kajaszerzés *Iolo* kunyhójánál a játék kezdetén nagyon hatásos lehet, mert akkori vagyonkánkhoz képest a kaja bizony meglehetősen drága...

Végül, barátunknak lenne pár kérdése is, amit ezennel körkérdéssé teszünk:
- Honnan való az információ a karmáról? Hol jelzi a program, mennyi karmánk van még?
- Mik a többi dungeon-t nyitó **Power Word**-ök?
- Mivel lett a fegyverek súlya és támadóereje meghatározva?

A tippekért nagy thanx!

MEGA BESTIÁRIUM
(ULTIMA IV-V-VI)

Ez a játékokban található dögök/ szörnyek/ lények listája lesz. Nem árt tudni, pl. a ***gyári védelem kérdéseinél!*** **(-Mert különben nem tudunk kijutni a várból... és nem tudunk lemenni az alsó csatornarendszerből a dungeon-ba, arany és -tárgyszerzés céljából!)** Eredetileg az **ULTIMA VI.** részére készült, de később kiegészítettük; így az **ULTIMA IV-V-VI.**-hoz használható. Az **összes** ellenfél megtalálható benne. *Ami kiegészítés, az alapvetőleg TELJESEN eldönteve lesz írva, az egyes jellemzések végén!*

ACID SLUG: Ritkán találkozhatunk vele. Előfordulási helye a sötét sarkok a dohos útvesztőkben. Szétmarja az illető karaktert, még páncélban is. Tiszta *ALIEN*, csakhogy habár fájdalmas, mégis „csak" felszíni az égés, míg áteszi magát a páncélon. A hagyományos fegyverek nem nagyon ártanak neki, de a tüzet nem szereti. ***Egy batár piócaszerű lény.***

ALLIGATOR: Sötét, borongós mocsarakban gyilkol előszeretettel eme közismert dög. Ijesztő, nagy fizikai ereje van, brutális sebeket tud adni egyetlen ütésével, támadásával, főleg erős farkával **(-EZ utóbbi ismerős. — No comment)**.

ANT, GIANT: **(-még rímel is!)** Ravasz rovarharcos a homokos, fövenyes részeken. Egyébként ***óriáshangya***, nem árt óvakodni az erős rágóitól, ami képes szétszedni pillanatok alatt egy embert. A hangyák csapatban koricálnak...

BALRON: Néhányan azt gondolják, ezek a ***Gonosz Marsalljai***, akik elpusztultak, akik már régen eltöröltettek. Akik túlélték, azt mondják, jobb szép csendesen kilépni az életből, mint egy dühödt **balron**nal szembenállni. Az ősi tekercseken le van jegyezve; repülő lények, akik pusztító tűzlabdákkal dobálódznak, és ha nem kapják vissza a lasztit, dühösek lesznek, és megy a következő labdacsek, és... Egyébként (szorult helyzetben) bájolással és egyébb varázslatokkal is próbálkozik. ***Emberszerű lény, erős mágiával.***

BAT: Mély barlangokban található. Legfontosabb tápláléka az állati vér. Alapvetően nem gonosz, csak ha felzavarják, akkor támad a ***denevér***.

BAT, giant: Éles fülekkel és éjszakai látással ellátott ***óriásdencsi***. A becézgetés (-**becézgeti a sz*r!**) ellenére ez a nagy, szárnyas dög villámgyors és hatékony az éjjeli támadásánál, a sötétben. Nehéz eltalálni, de teste csak prémmel fedett, könnyen sebezhető.

BIRD: Hétköznapi **csipogó**król van itt szó, általában nem fenyegetik karaktereinket. Milyen egy madár? Gyors, törékeny (-**ízletes**) de ha b****gatják, akkor azért fejbe tud kopácsolni! **(-Hicccsokok itt mellettünk idegesen felnevetett és előkapta... madárgyűjteményét.)**

CAT: A legismertebb háziállat **(CoVboy után)**, a ***macska*** gyakran portyázik a sikátorokban, és bódék közelében, egy kis kaja reményében vagy boldogtalan egereket lesve **(-OK. Az ULTIMA VI-ban elvesszük SHERRY, az egér cuccait, kirúgjuk a csapatból azután felhasználjuk kajaként)**. Az a lényeg, hogy „szelidíthető"... ld. ***egér***.

CORPSER: Egyedül a mélységben, összetett/üregekben található, de akkor már rég problémák állnak elő, mert az ördögi, szívókarokkal teli *(halottevő)* ***szellemszörny*** behúzza sikoltozó áldozatát a földalatti tanyájába. Félelmetes vég vár a szerencsétlen áldozatra, aki meg se tud szólalni **(-de érdekes, azt gondolnánk, hogy rögtön rágyújt és énekel egy *KERETENS*-dalt...**). Egyedül az égető tűz tudja támadni ezt a sötétség szülötte szörnyet.

COW: Ki „mondja" azt, hogy **MOOOOOOOOO! (-CoVboy! Vagy én és Getto pár hordó sör után/ közben/ előtt/...)**?! *A válasz egyértelmű. A* ***könyv szerint*** *„tiszta eredete a húsnak* (-**szadisták!**) *és tejnek"*, ezenkívül *„a jóllakott tehén mindennapi látványa sok farmnak.* "... szerintünk még nem lát(ták)a a *Mt. író(k)* a ***HQ harci tehenét***, a *100. sörfejés* után!

CYCLOPS: Egyszemű, nehézkés ***egyszemű titán***, aki/ami nem fél semmitől és senkitől **(-talán csak a harci tehéntől...)**. Egy nehéz tölgyfa-bunkóval hadonászik, vagy nagy köveket dobál, sajnos elég nagy sikerrel. Akik túlélték a „találkát", azt mondják, a föld belereng, ha kolbászolnak a területeiken. Egyébként ez tényleg így van, pár pályával „odébb" is remeg a kép... *gonosz óriások, féltonnás kövekkel dobálódzik. Még a súrolt ütése is veszélyes. Egy dude szerint a legjobb vadászat őket vadászni.*

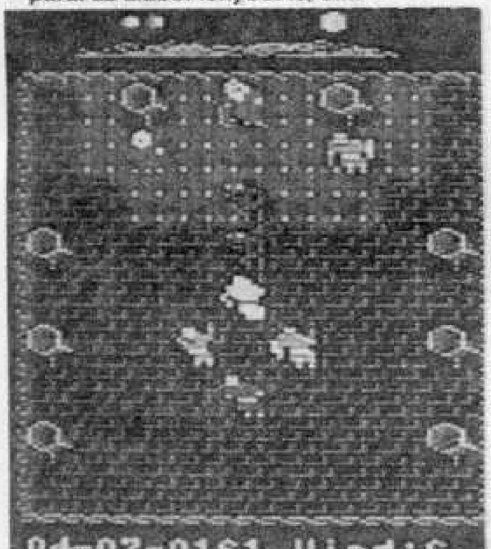
DAEMON: A legfélelmetesebb és leggonoszabb ellenfél. Ellenálhatatlanul erős, ügyessége és intelligenciája majdnem verhetetlenné teszi. Birtokolja a legnagyobb mágusok hatalmát, képes hordát megidézni saját társaiból, akik segítik a gyilkolásban vagy áldozatainak elragadásában. Egyébként élőhalottak... a könyv óvva int tőlük **(-ezzel tökéletesen megnyugtattak)**. Szárnyas, izmos lény, halálí pofájú ***démon***, stb.

DEER: Szarvas illetve ***rőtvad*** akar lenni, *„az erdő kecses atlétái"*, meg egyéb ilyen ökörségek. A lényeg az, hogy **jó** kis husi **(Óh, mennyire lecsúszott, pórias gondolkozás!)**, de azért nem árt figyelni az aggancsaira.

DEVIL: A ***Gonosz hadnagya***i, repülve suhannak, a part mentén kergetnek keresztül a hullámokon. Erős varázslataik vannak, nagy mágusok és el tudják kerülni az összes ilyen irányú támadást. Különösen kedvelik kínozni áldozatukat, már ha alkalmuk van rá.

DOG: Dög. Persze ezt nem gondoltuk komolyan, mert most toppant be egy ilyen példány, és csóválja a farkát... és be nem áll a szája. Ugat. Mivel ***kutya***. Azért a sört megtartja és... kissé eltértünk a témától. Segítenek vadászni, ugyan szolgaiak, de nem ismerik a félelmet.

DRAGON: *„Hány misztikus mondakört építettek ezekre a szárnyas, tűzokádóraa korabeli Angliában?"* Még a legerősebb harcos is kipurcan a nagyfokú varázslángtól és a mérgező lehettől és füsttől, ami a felbőszített szörny orrlyukából ömlik. Noha halandó, nagyon nehéz megölni. Ezért csoda, hogy pár merész lélek képes ellopni tojásokat a ***sárkány***fészekből, hogy az a gazdag városlakók asztalára kerüljön, a konyhaművészet remekeként. *Gonosz, repülő kígyó, keresztül tud repülni a vizeken, hogy még a hajókat is támadja tűzgolyűókkal. Nem sok hajó képes ellenállni a sárkánytámadásnak.* A vele való csatába nem árt beszámítani párat az alábbi lényből is, a...:



DRAKE: nem a szabadfordítású „gácsér" akar lenni, hanem egy „hétköznapi" ***aprósárkány***. Kisebb, mint rokonai, de nem kevésbé vérengző és kegyetlen. Rendszerint csapatban vannak, így még vérengzőbbek. Mint a **sárkány**, ez is tud támadni távolról.

ETTIN: Gonosz ***kétfejű óriás***, szeret kővel dobálózni, mint a **cyclops**-ok. Nagyon veszélyes, a legjobb messziről támadó fegyverekkel és varázslatokkal. *Egy nagy klánjuk él* ***Serpent Spine****-tól odébb — az ULTIMA IV.-ben.*

GARGOYLES: Egy úgynevezett *BATMAN char.*-t mintáznak meg. Angliában a vízköpők néznek ki így, ***emberalkatú szárnyas lények***, kis szarvakkal és félelmetes pofával. A játék címe rájuk utal *(„The Threat of the Gargoyles", magyarul a* ***„Gargoyle-k fenyegető veszedelme")***, gyakran összetévesztik a **démon**okkal őket, mivel eléggé ismeretlenek. Az egyetlen töredékinformáció, hogy a föld alatt élnek. Két osztályuk van, egy domináns, szárnyas változat és egy kisebb, szárnytalan fajta. A nagyobb gargoyle-k ijesztő ellenfelek, nagyon magas intelligenciával és hatásos varázserővel, de a kisebb fajták se hanyagolhatóakel. . .

GAZER: Óriási ***mágikus szem***, agytámadó varázslatokkal *(hasonlít a BEHOLDER-re)*. A legfurcsább szörnyek a birodalomban, általában a dungeon-ban lebegnek a föld felett, keresnek bárkit amit/akit hipnotizálhatnak több szeműkkel. Egy gyakorlott kalandozó állítja, hogy különösen búgó, susogó hanggal veszik körbe az embert. Legyünk óvatos, ha sejtjük a jelenlétüket... mert vagy elaltatnak, vagy megbénítanak pár kör erejéig. *Alvás közben csap le, mély erdők a kedvencei (ULTIMA IV.)*.

GHOST: Megtalálhatóak temetőkben és halott helyeken, mozgásuk korlátlan. Könnyedén átlibbennek falakon és akadályokon... mint minden ***szellem***. *Nem árt óvatosan viselkedni, ha a közelünkbe vannak. Gonosz szellemek gyakran találhatók romoknál, harcmezőkben és kriptákban.*

GREMLIN: Egyedül gyenge, de csapatban kóborol és támad **(-nem tudjuk, de néha Kis Hazánkban is találkozunk ilyenekkel...)**. Kockázat, hogy elragadhat némi kaját a csomagokból, szétosztják maguk között őrült nagy kajálás közepette. Sunyi kis hullakorlók, a legnyamvadtabb fajtából, ezért veszélyesek. Tömzsi ***manószerűség***, nagy végtagokkal. *Imádják a gyanútlan utazók összes kajáját ellopni. „Ne legyél összezárva egy gonosz gremlin-nel!"*.

HEADLESS: A ***fejnékülí*** lótlan... lótalan... lovatlan **(-na végre!)**. Elba***tt **(-elszabottat akartunk mondani)** kísérletei a varázslóknak. Pár varázsló elrontotta a megidézést, stb. és lemaradt a pacák feje. Mondjuk emberszabású, de különben egy izomszagú csupakarom izé, akinek *állandóan fáj nemlétező feYEAH!* **(-ezenkívül nem tud sört inni és cigizni, ezért NAGYON dühös. Ez érthető.)** Ez a szerencsétlen figura jól érzékeli éppen aktualizált áldozatát és természetellenes pontossággal lecsap rá. Nem ismer szánalmat, szépen megfojtogat csupasz kezével... ha találkozunk vele, *ne veszítsük el a fejünket*, és mondjuk meg neki, hogy: *„You aren't shithead, but a big asshole!". A szörnyűség kreatúrái, sok utazó hanyatt-homlok menekül, ha megtámadja* **(-ez eléggé érthető, nem?! Kíváncsiak lennénk, a Mt. író nem rohanna-e el...)**

HORSE: Gyors és erős, az utazásban, ami főleg akkor lényeges, ha állati kevés az idő és valakinek már véges az ereje. Az utazóknak nem árt korán beszerezni egy paripát. Néha kileshetünk egy-egy *COOL!* ***vadmént*** az alföldeken, amint éppen legelészik... de befogni és megszelídíteni egy másik dolog.

HYDRA: Ez a bűzos mocsári posvány a föld növénytani rémálma. A *Véres-Kegyetlen-Gyilkos Növények Nagy Csatáját* túlélők tudnak róluk pár infót, pl. a mocsárföldek közelében éldegélnek, meg ilyesmik. Noha ijesztő, a hidrák egyfajta szerencsét is hoznak, ha valaki talál egy ilyen kis szobanövényt **(-akkor hazaviszi és a számlásnak kirakja az ajtóba...)**, akkor a *nadragulya-gombát* rendszerint meg tudja találni. Kicsit ***piócaszerű húsevő növény***, csápokkal, karmokkal és fogakkal, legalábbis az **ULTIMA VI.**-ban, mert az **ULTIMA IV.**-ben: *nem árt óvakodni a sok(k)fejű dög lehelletétől. Masszív tűzlabdái sok embert megsütögethetnek;* ***többfejű, sárkányszerű lény***.

INSECTS: Ezek a repülő ***rovarok*** meglehetősen kellemetlenek lehetnek, ha véletlenül megzavarjuk őket. A mocsári legyek csupán kellemtlenek, míg a csípősebb rovarok kimerítenek, néha eléggé durván. Megtalálhatóak a bolyoknál, ezekkel nem árt vigyázni és nem b****gatni őket! *Alapvetőleg nem gonoszak és nem támadnak, a peremvidékben és a dungeonokban található. Tudnak repülni* **(-egy UTOLSHOW-t)**, *de a vízbe nem követnek.*

LAVA LIZARD: Szereti a tüzet és a pokoli hőséget az ez ***ősgyík***. Harcban képes fortyogó lávát köpni 30 lábnyira *(kb. 5m)* is, így nem árt tőle óvakodni.

LICH: Nagyon *erős varázslatokat tud*, **élőhalott hatalmas varázsló**, a legveszedelmesebb gonosz lény.

MIMIC: Úgy néz ki, mint egy ***ottfelejtett kincsesláda***, ez az ***illúziómester*** addig vár, míg rá nem talál egy különösen mohó utazó. Ha megtartjuk a biztonságos távolságot, felfedhetjük a „láda" igazi természetét — egy mérges köpés az irányunkba. Az ilyen arrogáns viselkedésnél felhívnánk a **„jó** modorra" a figyelmet! *Ha valaki a közelébe kerül, méreggel köpi le, azután elgyengült áldozatát felfalja. Csak úgy vehető észre, ha nézegetjük a ládát addig, míg a kis kíváncsi nem bírja tovább, és „kikuksol"*.

MONGBAT: ***Majom-denevér*** keverék, ezek a vad állatok **(-vadállatok?!)** gyorsan és erőteljesen támadnak. Noha ritkán jelennek meg, a mélyebb dungeon-ökben, a homályos részeken, elbátortalanító erejük van...

MOUSE: Ez a félénk rágcsáló ritkán merészkedik elő, hacsak nem egy kis kajáért. A sajtkészíitmények a kedvencei ennek a körültekintő kis állatkának. Ennyi baromság után már mindenki rájöhetett, hogy az ***egér***ről van szó. Egyébként „vele" társalogva a sok(k) *„Squek-sqweeeek"*, stb. után ha a piszkos anyagiakra térünk *(=„CHEESE")*, rögtön képes nem adni a hülyét, inkább a lényegre tér (mármint, hogy tudunk-e neki adni sajtot). Bevehető a csapatba **(-a MACSKA meg szereti az egeret... és az is beszervezhető... meg a KUTYA is, és...)**.

NIXIE: A vízben élnek, a mélyből emelkednek ki ezek az ***emberszerű, kopoltyús-halmutáns*** lények, gyorsan támadva a tengerészeket. Szigonyát, ami nagyon éles, messziről dobja kiszemelt áldozatába...

ORC: Szaporodnak, mint a nyulak ezek az ***emberszerű, izmos, agyaras*** dögök, sajnos nem sikerült őket kiirtani a *Gonosz Trió* bukásánál. Elárasztják az erdőket és hegyeket. Kinézetre hosszú kezűek, lapáttenyérrel, agyarakkal. Gusztustalan és hírhedten büdösek.

PHANTOM: Ezek láthatatlan, ***testetlen lelkek***, csak kardjuk és pajzsuk (mert azok láthatók) miatt vehetők észre. Kemény és szívós ellenfél, számításba véve, hogy a halál már ismeretlen számára — ezek a tragikus lelkek foglyaik a gonosznak és kényszerítve vannak az állandó és örök harcra.

PIRATES: Valóban aljanépe Angliának, sokan az ilyen banda kezétől lelték halálukat. Nem árt elfelejteni, hogy a gonosz ***kalózok*** nem ejtenek foglyokat! Galleonjaikat (*spanyol típusú hadigálya*) könnyedén mozgatják harci pozícióba és ezek tele vannak tömködve nehézágyúkkal. Kedvenc fogásuk a *„tegyél pontot a T-re"* vagy bezárják az ellenfelüket. Ha sikerül visszavernie a csapatnak a bandát, a hajó is a miénk lehet. Hajótöröttként egy távoli szigeten — ez az egyetlen útja a vesztesnek.

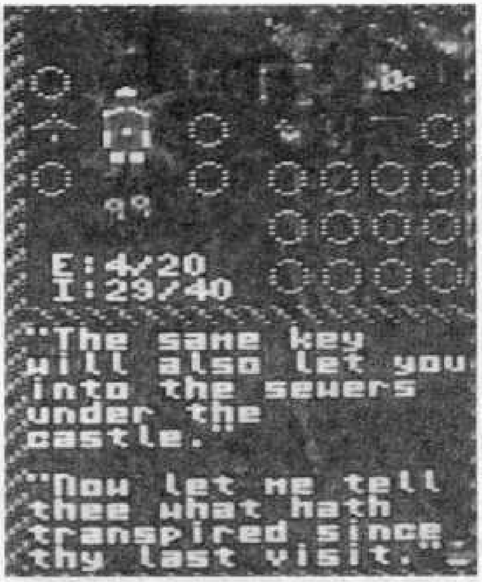
PYTHON: Az angliai ***óriáskígyó***knak nagyon veszélyes a mérge, amit 11 lépésnyi távolságra is képesek kiköpni. Alapvetőleg nem gonoszak, de azért eléggé besz*rás, ha áldozatukat összeszorítják. Tiszteletreméltó dög, de csak messziről.

RABBIT: Noha állati félénk és abcolúte nem egy vadállat, mégis csapásai a farmereknek ezek a hosszúfülűek. egyszerűen ki***nyúl***nak tőlük a veteményesek **(-olvasod ezt, NYUSZI?! Eddig csak piát láttam Tőled „kinyúlni", meg a Kuntnit. Meg kaját lenyúlni, stb)**.

RAT: A nem gonosz, természetes lények, a ***patkány***okaz emberi településekben kutat némi kaja után. A dungeonok-ban találhatóak és nem érdemes őket megriasztani.

RAT, giant: Ezek a falánk, ***bazira nőtt patkány***ok a sötét századokban fejlődtek ki a szennyvízcsatornákban és néhány kastély alsó szintjén. Sok méreggel szemben védettek, nehéz kipusztítani. Ezenkívül ha megharap, az betegségeket, esetleg pestist okoz, sokszor egyszerűen megmérgez.

REAPER: Az ősi ***elvarázsolt erdők fái***nak maradéka, még a kataklizmikus időkből. Magányos „fatuskó", a dungeon kőzetében ver gyökeret. Intelligens, erőteljes bütykös ágai vannak, amivel **jó** messzire ki tud csapni ez a *„kaszálógép"*. Ilyen



lény ellen nem könnyű küzdeni, de a leleményes kalandozó hamar rádöbben, hogy a mint „tűzifa" is **jól** funkcionál... a tábortűz távoltartja, néha kincseket rejt.

ROGUE: Megszökött rabok, keresztül-kasul találhatóak az országban. Ezek a ***csavargó***k most kétes megélhetésük érdekében mint ***útonálló***k élik csendes, nyugodt, szeretetteljes életüket. Már előre készítik pénzeszacskóikat, ha meglátnak...

ROTWORMS: Aranyos kis ***rothadásféreg***. Reméljük ez MINDENT elmond. A bomlásszülötte féreg, ami a mocsarakban nyüzsög, utálatosan cuppogó gerinctelen, bazi fogakkal, kidolgozott giliszta-szerű-testtel. A fáklya tüze távoltartja a hamitól.

SCORPION, giant: *„Van bárki is, aki nem rohan el el eme dühös dög láttára, amikor nagy mérgező fullánkját feni áldozatára, hogy belévágja és beleszivatyúzza halálos mérgét?"* Tanácsos nem nagyon ugrálni, amikor szembetalálkozunk ezzel a páncélos rémálommal, az ***óriás-skorpi***óval.

SEA HORSE: Ezek a varázslatos lények, ***csikóhal***ak nem gonoszak, sőt, kifejezetten becsületesek és **jó** szándékúak, ám ellenségeiket keményen pusztítják, hiszen erős mágikus képességeik vannak — ezért nem érdemes őket b****gatni, mert mérgüket a csapaton töltik ki.

SEA SERPENT: Mint földi rokona, a **(tűzokádó) sárkány**, a ***tengeri kígyó*** is hasonlóan vérengző, megtámadja a tengeren utazókat mágikus tűzlabdáival és nagyon erős ütésű hosszú farkával **(—szintén NO COMMENT, ld. alligátor!)**. A bölcs tengerészel hasonlóan ajánlatos bölcsen elkerülik.

SHEEP: Ez a „monszter" olyan, mint a maszületett ***bárány***. Mivel az is. *„A legkezelhetőbb a mező dögei között... ez a közhasznú lény szolgáltatja a gyapjút a ruhaipari dolgozóknak, szövetgyártóknak és a finom ürühúst a kocsmáknak.„* **(-tisztára mint a volt SZOC. jelentésekben!)**.

SILVER SERPENT: Egykoron, az ősi *SOSARIA*-ban része volt az életünknek. Beleivódik a sirok falába és ősi kincsekkel, emlékekkel veszi körbe magát az ezüstkígyó. Dandárok állítása szerint elképesztő méretű halott ***ezüst-kígyót*** találtak közel a gargoyle-ok táborához.

SKELETON: Formás kis *Mr. Csonti*. olyasmi, amivel biosz órákon lehet szórakozni (**-régebbi emlékek között a női zuhanyzó szerepel...**). Csak az a baj, hogy mozog is! Kifejezéstelen, üregesszemű élőhalott. Nem rosszindulatú, csak teljesíti a rá bízott feladatot, tudat nélküli. A kissé csintalan mágusok megidézhetik ezeket a harcban fáradhatatlan, félelem nélküli rég meghalt harcosok (vezeklő) **csontvázát**. *A gonosz élőhalott megtestesítői megfelelő varázslattal elűzhetőek.*

SLIME: Ez egy kis... nem, nem kicsi, hanem nagy cuppogós ***nyálka***. Eléggé rémületesen néz ki, mikor először megjelenik, nedvesen csillogva, mint alaktalan massza. Szétosztódik és újra összeáll, körbefogja az utazót, aki a nyálkóca, vagy a dungeon szörnyeinek martaléka lesz. Noha támadható az átlagos fegyverekkel, a tapasztalt kalandozók mindig tűzzel támadják ez a csöpögően fondorlatos (**-csöpögő és fondorlatos, NEM?!**) „jószágot". Egyébként tényleg nehez szétkapni, mert minden egyes csapástól szétválik és utána újra összeáll — csak NAGYON erős ütésekkel pusztítható el, részenként. *Helyenként a dungeonok falai csöpög a „kis nyálkásoktól", megvárják, míg arra nem téved valaki.*

SNAKE: Az első napsugárra sütkérezni előjövő drága kis hidegvérű hüllők (**-a mellettünk leledző „kiss" koxi egyén megjegyezte, hogy megalapítja a Hüllő Színházat. LECSAPTUK, így nem lesz riválisa a *Holló Színháznak*.**), a ***kígyók*** rögtön lecsapnak éppen aktuális gyanútlan áldozatukra. Egyébként sokuknak mérgező a harapása és több lépés távolságból is pontosan szembeköpnek. Ez még nem lenne *akkora* probléma, de EZ IS mérgező.

SPIDER: Nem árt óvakodni a hálóiktól, bár ezek a nem gonosz lények, a ***pók***ok valószínűleg békében elvonulnak... ám ha vagyunk olyan szerencsétlenek, hogy keresztülmegyünk rajtuk, akkor nem árt felkötni a gatyaszíjat, mert köpésük mérgező.

SPIDER, giant: Halálos hálót sző a sötétség mélyén. Ezek a ***bazira nőtt pók***ok sokszor kutatgatnak áldozat után. Képesek nagyon fájdalmasat harapni vagy kiköpni messzire mérges nyálukat, ebben megegyeznek az előbbi *„kis aranyos"*-sal, de nem legyőzhetetlenek (**yuy, de jó**), ugyanis nem éppen legkeményebb a csomagolása, pár csapással megölhetőek.

SQUID: *Az **óriás tintahal** (polip) csápjaival képes körbezárni egy embert vagy egész hajót, csak a nagyon erős csapás vagy villámpálca energialövedéke (-30HP) képes akkora találatot bevinni, hogy áldozata kiszabaduljon, de a legegyszerűbb szépen ráfordítani az egyik ágyút...*

SQUID, giant: Félelmetes ellensége minden tengerésznek, borzalma a tengereknek. Ez az ***óriás tintahal*** *(polip)* legendás a pusztítási képességeiről, a nagy vitorlásokat és szépen szétkapja szívókorongos karjaival. Nagyon erős és masszív, addig örüljön az ember, míg nem találkozik vele...

TANGLE VINE: Ez a ***kúszónövény*** hasonlít az illatos vadrózsabokrokhoz és egyéb sövény-növényekhez, a körültekintő kalandozók igyekeznek elkerülni. Az éles tüskék ékesítik a csúszós leveleket sugár alakban. Kellemes illatot áraszt, ami alvásra készteti a közelébe kerülőket.

TROLL: Az állatias ***troll***ok a hidak alatt vannak és onnét támadják és fosztják ki a gyanútlan utazókat. Szerencsére a trollok relatíve gyenge *(?)* lények és nincs állóképességük *(??)*, így létük mérsékelt *(???)* fenyegetés. (**-Ebben a játékban ez tényleg OK., de más AD&D-Fantasy játékokban azért nem illik őket így kezelni, mert különben állatira erősek, brutális az állóképességük, norma fegyverek nem fognak rajtuk, nyugodtan vagdoshatóak, meg se kottyan; alig lehet őket megölni. Esti profi gyilkosok, akiknek a vérét erős kotyvalékokhoz használják. Egyetlen problémájuk, hogy a napfénytől kővé válnak.**) Különben egy rettentően izmos és masszív, gorillapofájú, nagyfülű, agyaras dög. Kb. barbároknak megfelelő fegyvereket használ (általában harci fejsze). *Nagy és gonosz lények, dobo-fejszékkel — amikkel bőségesen rendelkeznek — támadnak. Nem árt óvakodni cselekvéseiktől. Megtalálhatóak domboknál és hegyeknél.*

WISP: Gyakran összetévesztik az ártalmatlan szentjánosbogárral, az igazi wisp képes megtéveszteni és megtámadni a kalandozót. Nagyon gyorsan táncol a harctér felett, villámgyorsan támad, sebeket hagyva maga után. Talán a ***lidérc*** a megfelelője. *Testetlenek, igen veszélyesek. Teleportálni tud ide-oda a harctéren, ezért bárhonnét tud támadni. Nagyon zavarba ejtő ez a viselkedése, ezért nem árt beleírni az ellenőrzőjébe* (**-ezt a sok(k)adik suliban mondták...**), *magatartásból: 1, nem árt megfegyelmezni...*

WIZARD: Nem mindegyik mágiát űző követi a **jó** útját. Ezek a gonosz hitehagyott ***varázsló***k nagy veszélyt jelentenek.

WOLF: (**-az első *farkas*, aki tud valami chips-szerűséget sütni... SORRY!**) egyszerre retteget és becsült, a magasabb fennsíkokon, erdőkben kóricál. Nem ésszerű felhergelni a különben óvatos dögöt. *„Harapása rosszabb, mint félelmetes üvöltése..."*

ZORN: Mindennek az ellentétei, ezek az ***egy fejből álló, háromlábú*** (**-deméqsem-zongora**), ***felülfogsoros lény***ek. Ritka undorítóak, képzeljen el mindenki egy ocsmány fejet, alul valami szőrzetszerűség, három madár-szerű lábat, végén három karommal, tömpe, bevert-forma orrot és két sunyi szemet. A szája a fejtetőn van, mint valami obszcén nyílás, tele bazi fogakkal. Keresztülmennek minden falon és akadályon, és semlegesítenek minden közeli mágiát. Ha egy ilyen dög elkap, nem könnyen szabadulunk, az tutkó.

FONTOS DOLOG, hogy NEM KELL ANNYIRA KOMOLYAN VENNI a dögöknél leírtakat, hiszen így nem nagyon lenne esélyünk túlélni egy-egy csatát; **„kissé" túlozgatott a könyv** (***The Age of Virtue*** — a fent említett *három részhez kiadott könyv*, ami nélkül nem megy sokra az ember, ha **nincs meg**) **írója**, mert bár ezek *a lények tényleg brutálisak*, de **a CSAPAT *töki* karakterekből áll!** Tehát még tök kezdő szinten is lazán lecsapkodunk pl. **2 küklopsz**ból, **4 fejnélküli**ből és **2 troll**ból álló csapatot, különösebb sebesülés nélkül.

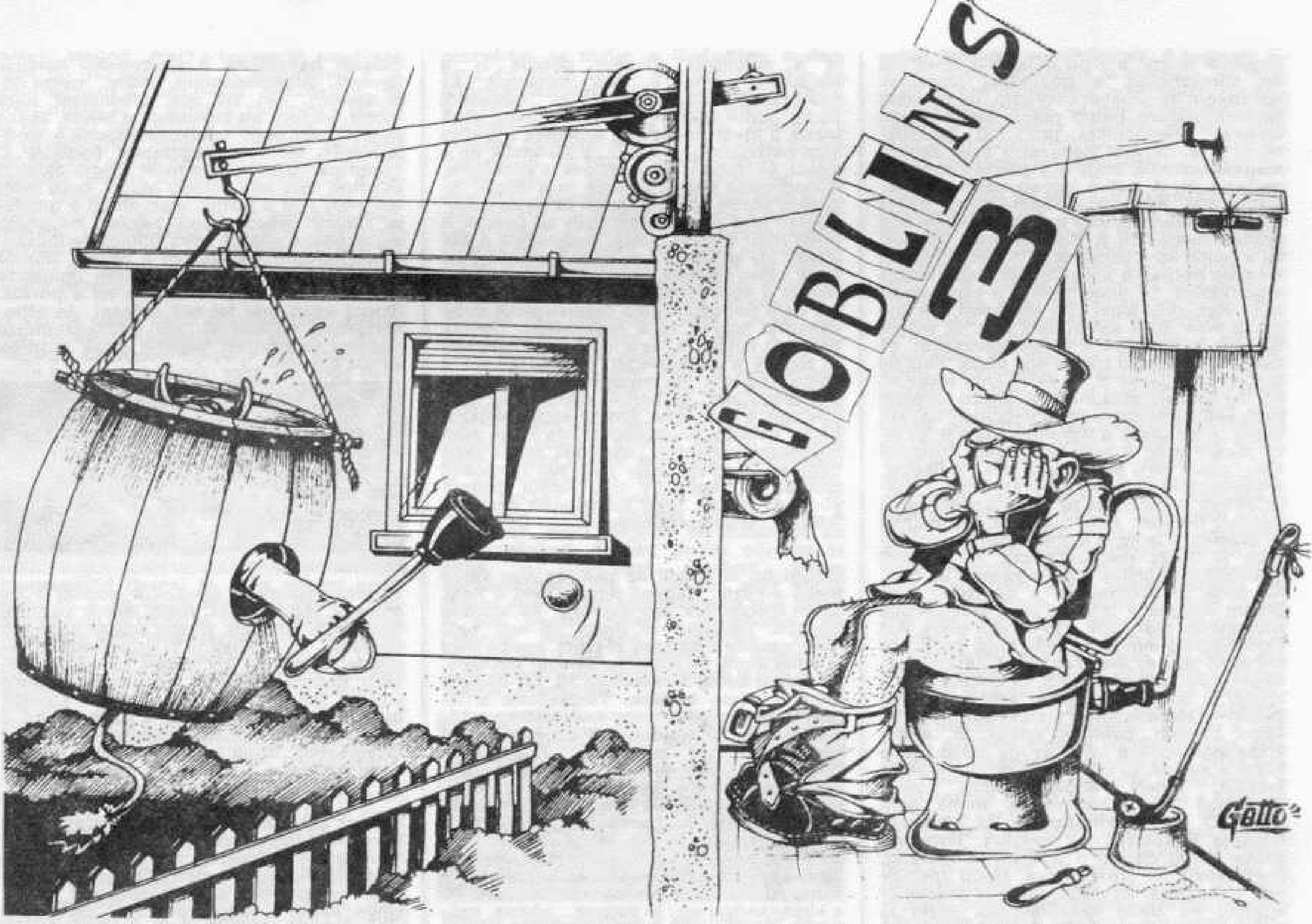
ULTIMA IV.: Bat, Cyclops, Dragon, Ettin, Gazer, Ghost, Gremlin, Headless, Hydra, Inesects, Lich, Lava Lizard, Mimic, Nixie, Orc, Phantom, Pirates, Python, Rat, Reaper, Rogue, Seahorse, Serpent, Skeleton, Slime, Spider, Squid, Troll, Wisp, Wizard, Zorn. **Lord Of The Evil Dominion**; Balron, Devil.

ULTIMA V.: Insects Swarms, Bats, Giant Rats, Slimes, Giant Spiders, Snakes, Orcs, Trolls, Ettins, Gremlins, Headless, Gazers, Mimics, Reapers, Wisps, Sand Traps, Dragons. **Creatures of the Sea**; Sharks, Sea Horses, Squids, Sea Serpents. **From Beyond the Grave**; Ghosts, Skeletons, Daemons.

ULTIMA VI.: Acid Slug, Alligator, Ant-giant, Bat-giant, Bird, Cat, Corpser, Cow, Cyclops, Daemon, Deer, Dog, Dragon, Drake, Gargoyles, Gazer, Ghost, Gremlin, Headless, Horse, Hydra, Insects, Mimis, Mongbat, Mouse, Rabbit, Rat-giant, Reaper, Rotworms, Scorpion-giant, Sea Serpent, Sheep, Silver Serpent, Skeleton, Slime, Snake, Spider-giant, Squid-giant, Tangle Vine, Troll, Wisp, Wolf.

A mi szemünk is egészen belejojózott. Ja majd' elfelejtettem, a jövő hónapban velem találkoztok, a sors úgy hozta, hogy a VI. reszt én végzem ki.

• *Jahny©®™*



Nos, elérkezett a csodás sorozat 3. része is. A magunk részéről érdeklődve vártuk, mert a 2. rész kissé erőltetett befejezése után javulást reméltünk. Ez a remény nem is volt alaptalan, a **Coctel Vision** igencsak kitett magáért. A 8 megás játék a szokásos helyszínképeken kívül most már animációkat is tartalmaz, az első két részben már megszokott idióta stílusban. Véleményünk szerint a **Goblins 3** van akkora marhaság, mint bármelyik elődje, a játékmenet pedig még jobbnak tűnik. Nos, ennyi ömlengés után pár szót az előzményekről, és a kezelésről:

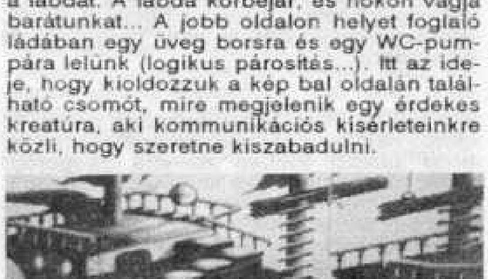
Blount, a hős újságíró felkerekedik, hogy „meginterjúvolja" egy szomszédos országpár királyát és királynőjét, akik momentán ellenségesek egymással szemben. Útja során persze mindenféle nehézségbe ütközik, kezdve azzal, hogy reggel egy zuhanó léghajón (???) ébred, amelynek a legénysége kapitányostól elpucolt...

Az irányítás nagyon egyszerű, olyan mint a 2. részben, jobb click a tárgylista (jobb click — kilépés, bal click — tárgy kiválasztása), bal click pedig mozgás és/vagy tárgy használata. Egy kép itt már nem fér rá a képernyőre, az egerentyűvel scrollozhatunk. A felső menü egy kissé megváltozott:

- **Game Management**: a szokásos opciók
- **Joker**: Ez egy huncut dolog. Megadja az adott helyszín megoldását, de amíg a játék fenn van a winch-en, csak 4-szer használható. Leírás mellett persze nem sok szükség lesz rá...
- **Goblins News**: Hehe. Ez a helyi újság, és *Blount* írásait nézhetjük meg benne, természetesen képekkel kiegészítve. Debiiiiiiiiil...
- **Inventory**: ???
- **Aim of the screen**: Először megmutatja a térképet, majd tömören összegzi a pályán elvégzendő teendőket.
- **Game**: Néhány hülyeség, mindenki felfedezheti magának

Akkor most következzék a megoldás:

Ott tartottunk, hogy *Blount* felébred a zuhanó hajón. Egy szimpatikus horog mosolyog ránk, a nálunk lévő szerencsepénzzel kicsavarozhatjuk. Az így szerzett eszközt rögtön rá is tehetjük a szemben lévő kötélre. Gyűjtsük be a golfütőt, és üssük meg vele a labdát. A labda körbejár, és hókon vágja barátunkat... A jobb oldalon helyet foglaló ládában egy üveg borsra és egy WC-pumpára lelünk (logikus párosítás...). Itt az ideje, hogy kioldozzuk a kép bal oldalán található csomót, mire megjelenik egy érdekes kreatúra, aki kommunikációs kísérleteinkre közli, hogy szeretne kiszabadulni.



Szabadító szerszámként a golfütőt javasolnánk, persze ezzel még nem teljes a manőver, a pofon után a lyukba szorult papagájt elő kell bányásznunk a WC-pumpával. Most már a *Chump* névre hallgató dilis madárkát is irányíthatjuk. *Blount* álljon a horog mellé, *Chump* pedig húzza meg azt a kötelet, amelyiknek a végén valami súly van.

Blount így felveheti a horogra akadt esernyőt. Ezek után *Blount* álljon a pálya jobb szélén található kezek közül a hozzánk közelebbire, *Chump* pedig a ládával szemben levő platformra. A csodás mechanizmus működése felkatapultálja *Blount* bácsit a hajó orrán magasló díszre, és miénk lehet a fog. Minden kész a távozásra: öltsük magunkra az ejtőernyőt, és... hoppá, ez leesett. Akkor menjünk a hordóba, a hordón lévő lyukba installáljuk az esernyőt, és vágjuk el a kötelet a foggal. *Blount* meg is kezdi a leereszkedést, aztán felgyorsulnak az események, mivel az esernyő felmondja a szolgálatot...

Blount azonban szerencsés fickó: pont valami forró levegőt fújó lyukba pottyan (nemnemnem, szó sincs senkinek a hátsó fertályáról...). Miután nagy nehezen előkászálódik, és *Chump* is a fejére esik, folytathatjuk a játékot. Vegyük fel az ernyőt, és használjuk a sziklafal melletti lyuknál. *Blount* így felliftezik a fal mellé, és bekuksol a résen. Ezután sajátos stílusú demo ad tájékoztatást arról, hogy hősünk teljesen belezúgott a *Wynnona* nevű fogoly hölgybe, és akár harcolni is kész a kiszabadítása érdekében.



Tegyünk is így: a jobb oldalon a felső két őrt elintézhetjük a golfütővel (érdemes egyébként az őrökkel csevegni, mi hinteket kapunk, *Blount* pedig pofonokat, és igen érdekes animációkat produkál hatásukra...). A 3. őr már nehezebb eset. *Blount* megkérdezi tőle, hogy egy pénzért nem engedné-e át. A pofon ugyan nemleges válaszra utal, de csak próbáljuk meg. Mohó barátunk utána is kap az érmének, de egy golfütő megállítja a mozdulatban. Vegyük fel a pénzt és a kenyeret. A 3. őrből maradt sisakba dobjuk a kenyeret, és törjük össze a golfütővel. És hogy mire jó a kenyérmorzsa? Remekül lehet tőle viszketni... A bal oldali kőre állva átrepülünk a 4. őr mögé. Szórjuk a nyakába a kenyérmorzsákat, és csapjuk le. Marad belőle egy pajzs, amit fel is veszünk, és az 5. őr előtti ágra tesszük. Az ág mellett aknamunkát végző ürgével nem kell foglalkozni (lesz vele elég baj később...), fordítsuk a figyelmünket a 6. őr felé. *Blount* még a saját kezét sem nyújtaná neki, adjuk neki tehát az itt talált műkezet. A csodálkozó őr ismét áldozatul esik a golfütőnknek. Most jöhet az 5. őr: szórjuk meg hátulról borssal, mire tüsszent egy nagyot — szépen le is fejeli a gondosan elétett pajzsot. A botját szedjük össze. A 7. őrnél *Chump* fog segíteni: kiölti a nyelvét az őrre. Az okos őr viszonozza a gesztust, mire *Blount* elkapja a nyelvét, és hatástalanítja barátunkat. Már csak a fő-őr van hátra. Azt valószínűleg mindenki sejti, hogy az őr feje fölötti kő lesz az illetékes. A feljutási nehézségeket áthidalhatjuk az 5. őr botjával, de a kő így is mellé esik (aztán szépen visszapattan — Newton forog a sírjában...). Ha viszont *Chump* bemutat ennek is, akkor kissé előreugrik a buta, és így máris telibe kapja a kavics. El is ejti a *Wynnoná*tól elvett kulcsot, amely addig pattog, amíg *Fourbalus* (az aknamunkás) mellé nem kerül. Ő persze kihasználja az alkalmat, felkapja a kulcsot, és meglóg. *Wynnona* utána. Amíg *Blount* a magányán mereng, megérkezik az őrök királya, *Bodd* (persze egy klasszissal rondább, mint az összes őr együtt), és némi kérdőrevonás (neki is kellett volna a kulcs) után kettesben hagyja *Blount*ot kedvenc farkasával...

A következő hely kissé drasztikusan kezdődik: *Blount* vérben fagyva fekszik. Aztán felkel, a vér meg lefolyik róla. Először vegyük fel a közelünkben levő gyufát (Bang! — mondta egy kiálló cső...), aztán gyűjtsunk fényt a „rough area" névvel jelölt helyekre. Először *Blount* sírkövére bukkanunk (ick!), majd egy koponyára, aztán egy bazi nagy denevérre, végül egy nagy köcsögre (most kivételesen nem az ország vezetőinek egyikéről van szó...), amelyben fényt gyűjthatunk. Miután már látunk, szedjük le a *Halál* kaszájának a végét, és beszéljünk a denevérrel, aki szerint a köcsögbe bele kéne installálni 3 *Will-o-the-wisp*et. A *Wisp*ek természetesen a barlangokban vannak, ki is lehet ereszteni őket a kasza végével, de csak ide-oda repkednek. Először a kéket fogjuk elkapni. Nyissuk ki a koponyát (ickk!), mire a kékség belelebeg. Akinek jó szeme van, az észreveheti a bal oldalon álló fickó ruháján lógó „szemüveget". A felvételét a képünkbe fröcskölő víz azonban meggátolja. Vágjuk el a pumpa csövét a kaszavéggel, és vegyük fel mind a pumpát, mind a szemüveget. A szemüveget rakjuk rá a koponyára, és csukjuk be a tetőt, máris a miénk a kék *Wisp*. Most fordítsuk figyelmünket az „Amoniak was here" feliratra. Kellő derültség után feltűnhet, hogy, igazolva méretes barátunk személyazonosságát, vér folydogál rajta, amit a köcsögön talált merőizével begyűjtünk. A vért töltsük a kalóz üvegébe, aki beleiszik, és ezután elszedhetjük tőle az üveget. Hálából felgyújtjuk a falábát, a tűz pedig foglyul ejti sárga *Wisp*et. Fröcsköljük le a pumpával, és már miénk is a sárgaság. Rögtön dobjuk is a köcsögbe, mire a kép besárgul, az Amoniakot hirdető felirat „o" betűjéből pedig gomb lesz. Nyomjuk ezt meg, mire leesik a tükör (mellesleg érdemes a leejtés előtt belenézni a tükörbe...). Gyűjtsük be a tükröt, és dobjuk a kék *Wisp*et is köcsögbe. A megjelenő kézről szedjük le a dugót, tegyük a kézbe a tükröt, majd az azon a környéken lévő platformra tegyük az üveget. A piros *Wisp* bele is megy, lezárhatjuk a dugóval, így miénk a harmadik szellemke is. Ezek után szedjük ki a sárga és a zöld *Wisp*et a köcsögből a merőizével, és dobjuk be a pirosat. A jobb oldalon talált piros vámpírra tegyük rá a kaszavéget. Dobjuk be a kék *Wisp*et is, és a megjelenő szellemre tegyük a szemüveget. Dobjuk vissza a sárga *Wisp*et is. Ha minden OK, akkor kijön egy fénysugár, és három tükröződés után visszajut a köcsögbe. *Blount* ezzel megszabadul ebből a fél-alvilágból, de kissé még lábadozni kénytelen. *Wynnona* maga után hagy egy levelet, hogy nem tud megvárni blabla, de hagy egy italt, amitől megnövünk, és reméli, hogy hamarosan ismét találkozik csekélységünkkel...

Blount fel is vedeli az italt, és egy város mellé érkezik. Nagyon tetszik neki a hely, aztán megjelenik egy sárkány, és ide-oda köpköd. Láthatjuk is, hogy ott egy bazi nagy csapda a sárkány részére, amibe bele is lehet lépni, de jobb, ha *Chump* lép bele, és *Blount* addig a csapókán áll, így hősünk feljut a város tetejére. Tárgyaljunk a királlyal, aki megkér, hogy itassuk meg a későbbi lovag által adott italt azzal a rohadt sárkánnyal, aki megígérte, hogy nem b***ogatja (bólogatja) a várost, csak valahogy elfelejtette a dolgot. Beszéljünk a királylánnyal is (vegyük le a tetőt a feje fölül), aki felkér, hogy szabadítsuk ki XY lovagot a tüskeverem mögül. No, akkor szedjük fel a dolment, majd az egyik követ is. A dolmentet dobjuk a tüskeveremre, és beszéljünk a lovaggal, aki boldogan berohan a várba, és a királylánnyal egy jó nagyot... khmm, szóval majd' összedől a vár. Előtte viszont ad egy adag memóriaitalt, amit bele kell öntenünk a kis medencébe (reméljük, a kis medencét mindenki felismeri kép nélkül is...). Szedjük fel a kissé érdekes formájú malomkövet, és mártsuk bele a vízbe (ááááááááá-áááááá!!), a memóriaitalt pedig öntsük a kis medencébe. Oltsuk el a tüzet a malomkőből csavart vízzel (ugye, hogy áááááá-ááááá?), és szedjük fel a villát. A villával végre megkaparinthatjuk a húst a sárkánycsapdából. Kukkantsunk be a sárkány barlangjába, aki nem örül a látogatásnak, és kissé befűt *Blount*nak. Bosszúból tegyük a koponyát formázó barlang fülébe a pénzt, orrába pedig a villát, és most ránduljunk át a fogadóba.

Értesülünk arról, hogy *Wynnona* elvitte az utolsó hajót is a városból, valamint arról is, hogy mielőtt emberi méretre zsugorodnánk, sokkal kisebbre kell összemennünk. A fogadóban beszéljünk a kapitánnyal, aki nem sok biztatót mond, csak mentegetőzik a cserbenhagyásunkért (ld. léghajó). Szedjük fel a kanalat, és tegyük a belépésnél levő kőre. *Chump* álljon a kanálra, *Blount* pedig menjen át a ketrec alatti lyukon, és szedjünk fel egy darab cukrot. Menjünk vissza a kanálhoz, és dobjuk rá a cukrot, mire *Chump* felszáll a paprika mellé. Ha megszagolja, el is kezd tüsszögni. *Blount*tal álljunk úgy, hogy *Chump* rá tudjon tüsszögni a húsra (egészségünkre, valamint jó étvágyat...). Menjünk vissza a városhoz, tegyük a húst a villára, mire kijön a sárkány, megízleli, aztán iszik rá egyet a memóriaitalos vízből. Miután visszatér az emlékezete, hálásan közli, hogy adósunk, és velünk jön. *Blount* zsebre is gyűri szegény hüllőt, és visszasétál a fogadóba.

Először beszéljünk a szemrevaló harcoslánnyal (*Mmmmmmmm, baby, come to Butthead!*), aki túl sok értelmeset nem mond, viszont ha nekiadjuk a követ, akkor megengedi, hogy belekukkantsunk a kardja végén lévő varázsgömbbe (logikus...). Fordítsuk figyelmünket most a jobb oldalon ücsörgő ipse felé. Annyit mond, hogy nem kell neki már a póráz, mert eltűnt a gazdája. *Chump* álljon a pasi kezére, mi pedig adjuk neki a cukrot, mire *Chump* természetesen felrepül, és leszedi a pórázt. *Blount* dobja a WC-pumpát a ketrecre (micsoda multitask eszköz!), és dobjuk fel a pórázt. *Blount* ezen már fel tud mászni, és elbeszélgethet *Othello*val, aki a lakáskulcsát odaadja valamilyen tárgyért (csak a piros lámpa hiányzik...).

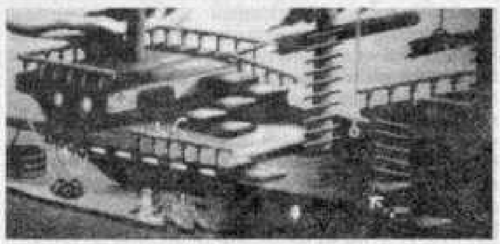


Természetesen az érménkre gondol a kis mocsok. Adjuk neki, majd lent a kulccsal nyissuk ki az ajtót. *Blount* ugyan nem tud bemenni, de a sárkány ki tudja hozni a kapitány számláját. Így leróva hálaját, a sárkány távozik. Anélkül, hogy újra megnőtt volna... Adjuk vissza *Othello*nak a kulcsot, majd adjuk a kapitánynak a számlát, így ő cserébe ad valami ajánlólevelet a városbeli fűszereshez. Most végre epekedő hősünk beletekinthet a harcos pipi varázsgömbjébe, hogy *Wynnona* után nézzen.

Sajátos történés következik: most egy ideig *Wynnona*-t fogjuk irányítani. A hölgy éppen *Fourbalus*-szal cseveg, aki nemigen akarja neki visszaadni a kulcsot, aztán még egy követ is utánadob a kisasszonynak. Ejnye, ejnye, kapsz te még a pofádra... Gyűjtsünk a bal szélen egy kis puskaport, majd lopjuk el a szerzetes-csontváz lába mellől a botot. A szerzetest ne piszkáljuk, viszont a feje mellől lökjük le a bottal a követ. Hoppá, leesett a csonti feje is, és kijön valami kis muksó, aki közli, hogy ő *Fourbalus* elől bújt ide, és az a tapló ellopta a varázsigéit, de egyébként varázsló, és nem szívesen, de segít nekünk. Egyelőre azonban maradjon *Wynnona* a cselekvő fél. Verjük le a sisakot a koponya fejéről a bottal, vegyük fel, majd a jobb oldali fát kocogtassuk meg a kovával. A kiömlő levet a sisakkal gyűjthetjük össze. Most jön a brutalitás: az inka ürge hangszerét törjük össze a kővel. Csevegészve vele megtudjuk, hogy jó néven venné, ha gyártanánk neki egy furulyát. Vegyünk fel egy csövet, és kezeljük le a kővel, mire egy furulyát kapunk. Most birizgáljuk meg a felső fatönk melletti idétlen állatot, és néhány szál akármi lesz a jutalom. És most elkövetkezett a pirománia ideje: gyártsunk dinamitot, és robbantsunk mindenhol a tornyon, ahol valamit ki lehet jelölni, kivétel a kis ablak (**small window**) és a rács (**grate**), valamint robbantsuk fel a lenti követ is. **A dinamitgyártás:** vegyünk fel egy rudat, tegyünk bele puskaport, majd egy szálat, öntsünk rá ragacsot a sisakból (egy alkalommal nem lehet majd a dinamitot beragacsozni, ekkor dobjuk a téglára a száraz rudat), végül üssünk a felette levő kőre a kovával, és már csak célozni kell (az első kísérlet valószínűleg kevésbé lesz sikeres...). Nos, miután ez megvan, adjuk a furulyát az inkának, aki játszik rajta, és erre előjön valami keselyű jellegű madárka, amelyre az *Ooya* nevű varázsló felugorhat a felső fatönkről. *Ooya* így visszaszerzi a varázsigéit, de figyelmeztet, hogy az egyik *Fourbalus*-nál maradt. A frissen szerzett lehetőséggel élve varázsoljuk el a bambuszt,

amely megnő, majd a koponyát, amelynek haja nő (no comment). A dinamithoz a továbbiakban a bambuszt használjuk, és robbantsuk le az ablakot, valamint a rácsot is (az első után közli a csaj, hogy elfogyott a gyújtózsinór, *Fourbalus* pedig elzavarja az állatkát, ekkor kell megkopasztani a koponyát). Miután teljesen leromboltuk a tornyot, beszéljünk *Fourbalus*-szal, aki nem igazán örül nekünk, és az egyetlen megmaradt varázsigével lepkévé változtatja *Wynnonát*. Ezt már *Blount* sem nézheti tétlenül, és ahogy visszakapja a vezérlést, máris átmegy a városba.

A városi pálya némi intermezzoval kezdődik: az egyik házból kinyúl egy kéz, és elragadja *Chumpot*. Ejnye... Kint kezdetben nem lesz sok dolgunk: csak egy idős néninek vannak problémái a huzattal, miután lyukas a házának a teteje. Menjünk fel a tetőre, és tegyük a lyukba az esernyőt a tökéletes hőszigetelés jegyében. A nénike ezért olyan hálás, hogy nekünk adja a melegvizes palackját. A palackot tegyük a tetőn lévő tojásra, mire kikel belőle egy kis madárka. Menjünk be a fűszereshez. Bent akad egy kis probléma: akárhogy lobogtatjuk a levelet, a fűszeres nemigen foglalkozik velünk. Adjuk neki a pénzt, mire mindjárt megszelídül (leszel te még sokkal szelídebb is...), és végre átveszi a levelet, amiből viszont az derül ki, hogy a kapitánynak nemhogy nem lekötelezettje, de hitelezője. Coooool!! A levelet viszont eldobja barátunk, ami „puszta véletlenségből" ledöngöli az eddig őrt álló egeret, így miénk lehet mind a tojás, mind a kulcs. A kulcs a Holdkő-lámpát nyitja. Ahogy *Blount* meglátja a Holdkövet, furcsa állapotba kerül: először transzba esik, később kiszőrösödik, üvölt, stb., és végül első osztályú farkasgoblinná változik. Mindennek megvan azonban a maga előnye: *Blount* közli, hogy most aztán elbeszélget a (furcsamód rémült) fűszeressel. El is beszélget (a nyakánál fogva...), de sok mindenre nem jut, még a pénzét sem kapja vissza. Kénytelenek leszünk komolyabb eszközök után nézni. Először is vizsgáljuk meg a fönti szekrényt — vizsgálat címén *Blount* ledobja. Most sétáljunk végig a baloldali felső párkányon, erre hősünk beleugrik a szekrénybe. Vegyük ki az egykori szekrényből a kalapácsot. Ezzel vegyük kezelésbe a fűszerest, aki erre már eldobja a pénzt (a következő ilyen megmozdulásra *Blount* közli, hogy ez már csak a szórakozás kedvéért volt). A kalapáccsal „megnézhetjük" a baloldali nagy szekrényt is, amiből egy madárhang-utánzó síp kerül elő. Ugráljunk egy kicsit a díványon, *Blount*nak sikerül is előcsalogatni egy rugót. A rugóra felugorva elérjük a trófeát, ami egy kalapácsütés után megszabadul az orrtülkétől. Vegyük fel a tülköt, majd a spagettit is, és nézzünk bele a köcsögbe. A köcsögben *Chump* tanyázik, de ahogy meglátja erősen designos hősünket, inkább elmenekül. Mi is távozhatunk a színről, és csöngessünk be az alkimistához. Az alkimista azt mondja, hogy szabadnapos, de használjuk nyugodtan a műhelyét. Menjünk tehát be. A műhely kissé furcsa hely: minden eddigi (itt használható) tárgyunk megvan a helyszínen, szereplőként pedig a két kezünk van jelen. További szabály, hogy tárgyakat csak a jobb kéz vehet fel és használhat, mechanizmusokat pedig csak a bal kéz működtethet. Először is keltsük ki a tojást a melegvizes üveggel. A következő teendőket a bal oldali asztalon található papírokból, valamint a receptkönyvben lapozgatva tudhatjuk meg. Ezek alapján először **Nővixirt** csinálunk a tülökből, a kis kígyó tojásának héjából, valamint a spagettiből. Nyissuk meg a bal oldali csapot, a vizet pedig öntsük a főzőedénybe. Dobjuk bele a spagettit, és gyújtsunk alá az öngyújtóval, kész is a főtt spagetti (vegyük ki a lábosból, és letéve a helyére kerül). A tojáshéjat tegyük a középen lévő mozsárba (a törője a főzőedény mellett van), és törjük össze. Az edényt felvéve és letéve a törmelék külön helyre kerül. Végül a tülköt tegyük a bal alsó edénybe, és gyújtsuk meg. Kész a három „alkatrész", tegyünk bele egy-egy adagot a mixerbe, és indítsuk el. Ha kész az elixír, öntsük a jobb oldali üvegek egyikébe. Csináljunk még egy adag **Nővixirt**, és azt itassuk meg a kígyóval: kész a segédünk. Most elhagyhatjuk a labort. A **Nővixirt** rögtön használatba is vesszük: locsoljuk meg vele a virágcserepet, a bejáratnál lévő növényt, és itassuk meg a gólyát is. *Fulbert* (a kígyó) másszon fel a virágra, mire helyesen rámosolyog a hölgyre, aki „örömében" elejti a levelet. Ezt *Blount* bunkó módon fel is veszi. A következő felmászással virágot szerezhetünk, de gyorsnak kell lennünk. Húzzuk meg a bejárat melletti kart, mire lejön egy ágyugolyó. *Blount* álljon rá, *Fulbert* pedig húzza meg a kart. *Fulbert* másszon fel a növényen, és menjen a tető bal szélére, ahol jó kis hidat képez, amin *Blount* átsétálhat, és felveheti a cipőmaradványt (innen mind *Blount*, mind *Fulbert* a kéményen át mehet le). Itt az ideje, hogy tovább ijesztgessük a fűszerest. Bent vegyük fel *Blount*tal az éjjeliszekrényt, *Fulbert* pedig söpörje ki alóla a szappant. *Fulbert* végre megnyomhatja azt a gombot, amit eddig *Blount* nem tudott egy bizonyos pók miatt. A pók persze most is megjelenik, de *Fulbert* mosolygós (szélesre tátott) ábrázatától kissé megretten. A gombnyomás hatására egyébként leesik a hús a verembe, a csáphoz.



Blount utána is megy a kalapáccsal, és sikerül a csontot megszereznie. Menjünk most vissza az alkimistához, és gyártsunk további alkatrészeket: a cipőt főzzük meg, a csontot törjük össze, a virágból pedig készítsünk kivonatot: tegyük bele a mixer fölötti lombikba, és gyújtsunk alá. A főtt cipő, a csontpor és a virágkivonat összekeverésével el is készül a **Futixír** (készíthetünk **Semmixírt** is virágkivonatból, tojáshéjporból és főtt cipőből...). Menjünk ki, és igyuk meg a **Futixírt**. Itt az ideje, hogy a levelet megvizsgáljuk a tükörben. Valami recept van a túloldalán, nézzük csak meg még egyszer! Nocsak, a receptkönyvből hiányzó lap! A **Röpixír**hez ezerint kell szappanbuborék (azt benn a laborban csinálunk), egy szerelmes gólya tolla (az mindjárt lesz), valamint néhány örömkönny (azt ismét a laborban). **Nos, a gólyatoll:** menjünk fel az öreg néni tetőjére, és *Fulbert* ismét képezzen hidat, így *Blount* átjut a haranghoz. Most majd gyorsnak kell lennünk: *Blount* a harangba bújva fújjon a madárhang-sípba, *Fulbert* újra menjen le hídba, *Blount* pedig kocogtassa meg a bamba madár vállát, hogy felhívja a figyelmét at időközben megjelent nőnemű egyedre. Barátunk el is ejt egy tollat, amit *Blount* a **Futixír**nek köszönhetően meg tud kaparintani. Irány újra a labor. A **Memorumot** (nem alkoholról van szó...) töltsük a lombikba, és gyújtsunk alá, mire kivonódik belőle némi örömkönny, ezt öntsük a mixerbe. A tollat égessük el a tülökhöz hasonló módon, és az eredmény ismét mehet a mixerbe. Hátravan még a szappanbuborék. Először is vigyünk vizet a csapról az ablakban álló edénybe, majd mártsuk a vízbe a szappant. Most ismét egy kis gyorsaságra lesz szükség: indítsuk el a ventillátort az érmével, majd vegyük fel a kulcsot, és mártsuk a szappanos vízbe, aztán tartsuk a ventillátor elé. A buborék illedelmesen belelebeg a mixerbe, és már csak el kell indítanunk a keverést. Az italt töltsük az üvegbe, és már repülünk is tovább. A következő helyszín elérése előtt még tanúi lehetünk *Blount* első, kevéssé sikeres szárnypróbálgatásainak...

Érkezés után továbbra is szárnyas üzemmódban vagyunk. Először is vegyünk fel egy zsákot, és dobjuk a léghajó kosarába. Ezt ismételjük addig, amíg a léghajó kötele vízszintes helyzetbe nem kerül. Ezután vegyük fel a kést, és vagdossuk le a ballasztokat addig, amíg a kötél át nem megy függőlegesbe (közben szegény kecskét brutális módon telibe kapja egy zsák...). Ezután ránduljunk át *Ooya*-hoz, aki szeretettel köszönt, meg ilyesmi, de azért jó lenne, ha levinnénk onnan, mert a meteorológus béka valahogy ottfelejtette. Rendben van, kap tőlünk egy lufit. A bal oldalon lévő fújtatót célozzuk meg, és amikor a lufi *Ooya* közelébe ér (és megáll), akkor utazzunk a tökmaggal egy megállót. Itt a furcsa, haj-jellegű dolgot varázsoljuk el, mire elődugja a fejét egy óriás, aki *Blount* kérdéseire közli, hogy rohadtul fázik a lába. Nemnemnem, szó sincs arról, hogy segítünk rajta! A nap nem erre való (hanem arra, hogy lehessen vele egy újabb hülye viccet csinálni, ha *Blount* odamenne...)! Most küldjünk *Ooya*-nak egy újabb lufit, mire lejuthat az alsó szintre. A szikla szélén lévő követ rögtön el is varázsolhatja, mire ügyes kis hidat kapunk. *Blount*tal megvizsgálva a horgászzsinórt, azt a választ kapjuk, hogy jó horgásznak tartja magát. Szedjük össze a golfütővel a madzagot (khmmm!!). Először a baloldali sziklafal melletti felhőcsücskön próbáljuk ki tudásunkat, sikerül is az óriás feje fölé navigálni. Most *Blount*tal átrándulunk a szomszédos helyszínre (az átjáró a bal alsó sarokban van), és a mogorva őr mellől elhalásszuk a távcsövet. A távcsővel térjünk vissza, és vizsgáljuk meg a jégfalon található kis piszkot. *Blount* szerint ez *Bizoo*, a nemtudommilyen rovar (mondjuk az nem világos, hogy a távcsövön keresztül hogyan állapította meg a nevét...), aki kissé fázik. Mindezek után némi időzítésre lesz szükség. *Blount* küldjön lufit, majd menjen a felhőhöz. *Ooya* menjen az óriás mellé, és ahogy odaér a lufi, szálljon fel. *Blount* vágja ki a felhőt a késsel (ez már szinte természetesnek tűnt...), mire a fázós óriás eltüsszenti a kis tökmagot a gejzírekhez. Álljunk bal szélen lévő lyukra, *Blount* pedig nyomja le a felső gejzírt, és *Ooya* máris lekerült az alsó részre. A bal szélen lévő követ varázsoljuk el, és a hídon átkelve menjünk az óriáshoz: újabb tüsszentést kérünk tőle. Most *Ooya* a kis kúpra álljon, *Blount* pedig az alsó gejzírt nyomja le. *Ooya* beszállhat a léghajóba, *Blount* pedig addig dobálja bele a zsákokat (természetesen *Ooya*-ba, nem pedig a léghajóba...), amíg *Ooya* ki nem ugrik. Olvasszuk ki *Bizoo*-t, *Blount* így már ki tudja venni a kis izét, aki hálásan közli, hogy egy darabig velünk tart. *Ooya*-nak ismét szüksége van néhány lufira, hogy leérjen az óriásig, aztán mehetünk is vissza a másik helyszínre.

Itt a zord életkörülmények ellenére fordítsuk figyelmünket a katapult felé. Két kapcsoló van rajta: az egyik a kőtörő robotot működteti, a másik pedig a katapult karját állítja, amelynek 3 különböző pozíciója van. Állítsuk a középsőbe, és indítsuk el a kőtörőt. A kő némi viszontagságok után elhelyezkedik a katapulton. Állítsuk a kart a bal szélső helyzetébe, aztán menjünk a kép jobb szélén található távcsőhöz. *Blount* belenéz és közli, hogy egy hajót lát. A *Colossus* névre hallgató nagydarab állat őr be is indítja a katapultot, de bizonyos beállítási problémák miatt valahogy az ő fejét találja telibe a kő, és a sisakját áttesz múltidőbe. Továbbra is a katapulttal fogunk szórakozni: tegyük középső állásba, majd

Ooya álljon a mellette lévő gép lapátjára (fel is száll), *Blount* pedig tegye a katapultot jobb szélső állásba. Ismét jön a távcsöves vicc, és *Ooya* a sajt mellett landol. Némi hókuszpókusz, és a sajtból kijön egy kukac jellegű képződmény. Most *Blount*nak kell idejönnie, a különbség csak annyi lesz, hogy *Ooya* nem a távcsőbe néz bele, hanem varázsol egyet a kis hajókat ábrázoló képre (*Colossus* fölött). *Blount* érkezés után horgássza ki a kukacot, és máris rendelkezik csalival is (pedig hányféleképpen próbáltuk szegény *Fulbert*et a horogra akasztani...). Ugorjunk vissza a felhős helyszínre, pecázzunk ki egy fűrészhalat a felhők között lévő lyukból, és máris mehetünk vissza. A fűrészhallal próbáljuk meg elfűrészelni a *Colossus* alatti oszlopot, mire kapunk egy ketrecet a nyakunkba. A helyzet súlyosnak tűnik, de jön *Ooya* és *Blount*ra varázsolás gyanánt kijelenti, hogy most bemutatja tudománya legjavát. Be is mutatja: különválasztja *Blount*ot az árnyékától (szerény véleményünk szerint valamivel talán egyszerűbb lett volna a ketreccel cselekedni valami destruktivat, dehát ő tudja...). Az árnyék igen humoros dolog: nála vannak *Blount* cuccai, cselekedhet, és beszélgethet mások árnyékával. *Colossus*-é pl. azt mondja, hogy a gazdi allergiás a pollenekre, a roboté pedig azt, hogy az eredeti az érkező hajókat szokta bejelenteni. A robotot majd később megjavitjuk, most forditsuk figyelmünket *Colossus* felé. Dobjuk rá *Bizoo*-t, és innentől most a kis ízeltlábút fogjuk irányitani, a helyszín tehát *Colossus* arca. Először is nézzük meg a jobb oldali szemet. *Bizoo* egy homokszemet lát benne, de nem tudja kivenni. Kellene valami, amivel ki tudjuk támasztani a szemhéját. Irány *Colossus* fogsora, ahol az egyik fogat kinyitva (khm) *Bizoo* egy fogpiszkálót lel.



Most már ki tudjuk támasztani a szemhéjat, de még mindig nem érjük el a homokszemet. Egy érdekes tranzit megoldás következik: másszunk be a bal oldali fülbe, mire *Bizoo* sorban megjelenik a két szemben, a másodikból kidobva a homokot. A homokszemet ki kéne passzolni *Blount* árnyékának, de ez csak úgy nem megy. Viszont ha rácsimpaszkodunk az orrból kilógó szőrszálra, akkor kijön egy könnycsepp *Colossus* szeméből (kivételesen érthető okokból...), amire rádobhatjuk a homokszemet, és ez leszánkázik a fejpánt végére. A következő cseppel mi is mehetnénk utána, de ezt egy aggresszív bolha úgyis megakadályozná, tehát előbb további teendőink vannak. Ha a szőrzetbe benyúló forradás eleje tájára clickelünk, akkor előbújik egy bébi-bolha. Csapjuk fejbe a fogpiszkálóval, akkor előjön a méltatlankodó bátty. Azt is csapjuk le, és aztán sorban a nővéreket, a mamát, majd a papát (gyorsnak kell lenni). Ha minden OK, akkor egy könnycseppen utazzunk le, dobjuk ki a homokszemet, és a kép jobb felső részén visszaállhatunk az árnyék irányítására.

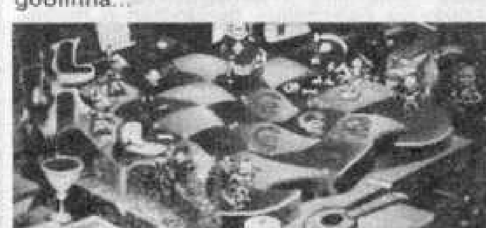
Vegyük fel a homokszemet, és tegyük a gép fogaskerekei közé. *Ooya* ismét varázsoljon a hajós képre, erre *Colossus* ismét elindítja a gépet, ami szépen szétesik, és az árnyék megkapja a fogaskereket. Most pedig javítsuk meg a robotot: a késsel távolítsuk el a fedőlapot a mellén, majd tegyük bele a fogaskereket. A robot egy darabig vadul üvöltözik, majd ismét kiakad, de a nyitott szájában van valami. Egy pollen... (****** ** ***** ****). A pollent dobjuk *Colossus*-ra, és ismét álljunk át a méh irányítására. Vegyük fel a pollent a következő módon: álljunk *Colossus* orrára, majd amikor elszálltunk, menjünk vissza, és az orrpiszkálás következtében felrepülünk a fejpántra, most már miénk a cucc. Most bele kéne tenni a pollent *Colossus* orrlyukába, de onnan kiesik. Rögzítésként a fogpiszkáló fog funkcionálni, de akkor meg nem tudjuk az orrlyukába tenni a pollent. Megoldás a jobb oldali fül. Ugyan nem fér bele a pollen, de ott marad, és ha *Colossus* ruhájának hajtókáján ugrálunk, akkor a kis rovar beleszáll a fülbe, maga előtt tolva a kis szemcsét. Miután minden a helyére került, *Bizoo* segítségért kiált, mert *Colossus* mindjárt tüsszent, de nincs segitség. *Colossus* agyontüsszenti magát, aztán a következő képen *Blount*ot látjuk, amint éppen *Xina* királynővel készít interjút, de hirtelen besüt a hold az ablakon, és szegény hősünk ismét farkassá változik...

Minden várakozásunk ellenére *Xina* egyáltalán nem ijed meg. Beszélgetési kísérletekre megtámad a testőre. *Blount* közli, hogy meg fogja ütni a kis pofátlan fickót. És tényleg: amikor a testőr (Több, mint testőr [x]) a sikeres lövés utan röhög, fejbe lehet vágni a kalapáccsal. El is ejti a pisztolyát, amit magunkhoz veszünk. *Xina* nem sok értelmeset mond, viszont amikor közli, hogy szívesen látná, amint *Colossus* szétlapít minket egy sziklával, *Blount* a szimpátiától fűtve (a szadisták összetartanak, vagy ilyesmi) megcsókolja ő királyi felségét, a jósnő pedig a felségsértés láttán eltakarja a szemét, így felmarhatjuk a varázspálcát, amit eddig az öreglány nem adott oda. *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és ezzel le is veri a gyertyát, amit *Blount* begyűjt. Ha újra felmászna, akkor leüti a játék koponyáját, viszont *Blount* szerint annek megszerzéséhez valami éles tárgy kellene. Hagyjuk ezt békén, a jobb oldali ajtón át ránduljunk át a bal felső sarokba. *Blount* álljon az oszlop bal oldalára, *Fulbert* pedig másszon fel rá (az oszlopra, nem pedig *Blount*ra...). A kígyó sikeresen lever egy szemüveget, amit *Blount* megpróbál elkapni, de nem igazán sikerül neki, csak ugrál a pápaszem ide-oda a kezei között. Mivel előbb-utóbb úgyis leejtené, *Fulbert*nek kell elkapnia: menjen vissza az ajtón, és álljon a forrástól jobbra lévő sarokba. Ha minden OK, akkor miénk a szemüveg, amivel megszerezhetjük a hagymát (eddig farkasunk mindig heveny sírásba kezdett tőle). Most újabb hülye trükk jön: *Fulbert* menjen (csússzon) a tányérba, *Blount* pedig vizsgálja meg a zöldségeket. Aktív húsevő lévén undorában nagyot oda is vág, természetesen a tányér kapja a felét, így *Fulbert* nekirepül a csillárnak, ami elkezd lengeni. Most már *Blount*tal felugorhatunk a másik csillárra, és így eljutunk a fenti fazék mellé. Vegyük fel a köményt, és a fedőt felemelve beszéljünk a szakáccsal. A szakács szeretne bosszút állni a királynő macskáján (*Deathwish 5?*) — ehhez majd hozzásegítjük... Most már nincs más dolgunk, mint hogy átjussunk *Bodd*hoz (igenigen, a régi ismerős). Ez úgy történik, hogy beletesszük a gyertyát valamelyik gyertyatartóba, és a megjelenő árnyék mond egy mondatrészletet. A helyes sorrend: középső, bal, jobb. A forrás szája így nagyra nyílik, és távozhatunk rajta keresztül (előtte hősünk még játszik egy „fej vagy írás"-t...).



Bodd király szívesen ad interjút egy ilyen különleges riporternek, mint *Blount-farkas*, de hirtelen eltűnik a hold, és hősünk újra átváltozik. *Bodd* pedig felismeri régi „jótevőjét". Kezdődik tehát azzal a pálya, hogy nem mehetünk semerre, mert *Bodd* még határozatlan a sorsunk felől. Logikus módon adjuk neki a kezet, aminek nagyon örül, mert meg tudja vele majd fegyelmezni rosszcsont gyermekét. Azaz szabadok vagyunk. Beszéljünk a kölyökkel, aki nagyon aranyos, majd a fejünkre dob egy követ... Adjuk neki a pisztolyt, akkor nyugton marad. Nézzük most a mellettünk levő aluszékony őrt. Ismét logikus módon adjuk neki a köményt, amitől teljesen éber lesz, a gerelye pedig úgy fog kinézni, mint amire egy kígyó fel tud mászni. *Fulbert* tegyen is így, persze meglöki a csillárt, *Blount* pedig a már ismert módon ugorjon fel a másikra (velünk már előfordult, hogy elsőre nem jött neki össze...). Így beszélhetünk *Wynnona*-pillangóval. *Bodd* megígéri, hogy ha visszaszerezzük az őse koponyáját *Xina*-tól, akkor elengedi a rovart. Szükségünk lesz még a másik őr baltájára, amit úgy szerezhetünk meg, hogy eszünk a hagymából, és beszélünk az őrrel (vagyis **USE ONION ON MAN**). Szegény kissé besárgul, a balta pedig a miénk. Már csak a visszajutás van hátra: a módszer ugyanaz, csak most eloltani kell a gyertyákat. A sorrend: középső, jobb, bal. További problem, hogy *Blount* nem mer visszamenni. Módszer: pénzfeldobás (**USE COIN ON MOUTH**).

Most mindenki boldogan rohanna leszedni a koponyát. A probléma mindössze annyi, hogy *Fulbert* nem hajlandó felmászni... Most fogunk segíteni a szakácson: menjünk fel a már ismert módon, és dobjuk be neki a fejszét. Most bújjunk be farkasunkkal a kandallóba, és amikor kezdenek előbújni az udvaroncok, *Fulbert* másszon fel a gyertyatartóra, és lökje le a koponyát. Ha jó volt az időzítés, akkor a szakács a trón mögött lévő macskához hozzávágja a baltát, és átvágja a koponyát tartó kötelet. Boldogan rohanhatunk vissza *Bodd*hoz, aki a koponya átvétele után közli, hogy csak akkor engedi el *Wynnona*-t, ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként. Anyukád... Fordítsuk most figyelmünket a papucs felé (*a királynő őséé, és Xina szeretné viszont*látni). A trón mellett van egy *Buffoon* nevű izé (hehehehe...), *Blount* szerint igen ügyes fickó. Adjuk neki a varázspálcát, majd vegyünk fel egy tányért a bal alsó sarokban, de még ne adjuk oda! A papucstól balra le van egy kis lyuk, ami tele van csótányokkal, ha *Fulbert* ide bekukkant, akkor ki is dob egyet *Bodd* trónjára, amit a király vadul csépelni kezd a papuccsal. Most adjuk oda a Buffoonnak a tányért, amit elkezd egyensúlyozni, a kölyök erre odalő a pisztolyból, és ha szerencsénk van, eltalálja a papucsot is. Vegyük fel a lábbelit, és irány *Xina*, aki hálásan közli, hogy ha visszatérünk a labirintusból az ő bajnokaként, akkor a jósnője visszaváltoztatja *Wynnona*-t goblinná...



Nos, akkor indulhatunk a próbán rögtön kétféle színben. Ezt *Blount* igen érdekesen adja elő: először bemegy goblini alakban, majd farkassá változik, kijön és újra bemegy. Hmmmm...

A próba igen érdekesen kezdődik: meg kell nyernünk egy sakk(szerű)-játszmát, de előbb meg kell szerezni, illetve meg kell al-

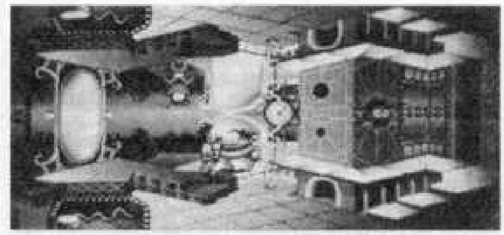
kotni a figurákat. Rögtön menjünk is át a másik helyszínre a jobb felső sarokban. Ezen a helyen van egy holdfényes tájkép, tehát hősünk ismét farkas-formátumban van jelen. Elsősorban gyűjtsük össze az ecsetet, majd vizsgáljuk meg a számokat tartalmazó papírt. *Blount* szerint a tinta még nedves, meg lehetne szerezni valahogy. Ez egy kissé radikális módon fog lezajlani: a hűséges *Fulbert* belelegyez a *Blount* felett lévő porba, *Blount*nak pedig meg kell szagolnia a lehulló port. Az eredmény természetesen egy óriási tüsszentés, és ettől lerepülnek a számjegyek a papírról (hát igen...). A 9-est „foglyul ejti" egy pók, 8-as pedig nem is volt, egyelőre tehát gyűjtsük be a számjegyeket nullától hétig, valamint a lovacskát a pók mellől. Olvassuk el a felső kép előtti könyvet — a testek harmonikus formájáról ír, valamint van benne egy kréta. A bal oldalon lévő szobrászkönyv ütésmódszereket tárgyal, és egy körzőt találunk benne. Beszélhetünk a képpel is, bár nem fontos. Akkor most megszerezzük a hiányzó két számjegyet: a körzővel 8-ast rajzolunk az alsó üres papírra, a pókot pedig elijesztjük. A pókot úgy tudjuk megijeszteni, hogy *Blount-farkas* visszaváltozik *Blount*tá, ez akkor következik be, ha valami eltakarja a holdat. Ez a valami *Fulbert* lesz. Álljunk tehát farkasunkkal a pók mellé, *Fulbert* pedig menjen a holdas képhez, a farkas átváltozik, a pók megrémül (*Blount* furcsállja is, hogy mostanában ő ijesztgeti a pókokat, nem pedig fordítva...), mi pedig megszerezhetjük a 9-est. Most dobáljuk be a számokat a tintatartóba a 0 kivételével, és mártsuk bele az ecsetet — most már van tintánk. Itt az ideje, hogy foglalkozzunk a könyvvel: kezdjük el olvasgatni. Az első mese egy íjászról szól, aki a sherwoodi erdőben élt (nocsak!). A fa odvára clickelve beszélhetünk is vele, de azt mondja, hogy nem mer kijönni, mert nincsenek nyílvesszői. Ezen lehet segíteni: ugráljunk 3-szor a bal oldalt lévő geometriakönyvön, mire a kis nyílábrák lepotyognak (úhüm), ezeket dobjuk be az íjásznak, és máris magunkkal vihetjük. Lapozzunk a könyvben (a jobb alsó sarkában van egy Right Corner nevű objektum). A második mese egy hős lovagról szól. A lovagot is kihívhatjuk, de nem halljuk, amit mond, mert messze van. Akkor rajzoljunk neki ösvényt a szöveg alá a tintával. Most meg az lenne a baja, hogy egy csatában elvesztette a lovát, úgyhogy ahogy kijön, adjuk neki a pacit, és máris minden rendben, vihetjük magunkkal. A harmadik mese egy ifjú hölgyről szól, aki várja álmai hercegét. Gyanítjuk, hogy nem *Blount* az illető (aki nem hiszi, az csak szóljon be a csajnak). Rajzoljunk inkább a hölgynek egy udvarlót, aki ékes énekszóval igyekszik felhívni magára a figyelmet, nem sok sikerrel (össz. egy kis vizet kap a nyakába, ami egy tintafigurának ugyebár nem túl egészséges). Azért rajzoljuk le még egyszer. A figura most már állhatatosabb, már egy mandolinon kíséri selymes énekét. Az eredmény persze ugyanaz, de mi a locsolás után megszerezhetjük a mandolint. A negyedik mese egy királyfiról szól, akit kiskorában elraboltak, mindenféle trauma érte, aztán visszautasította a trónt azért, hogy újságíró lehessen. *Blount*nak nagyon ismerős a történet... Na, akkor ennyit mára a mesékből. Menjünk a favonalzóhoz, és... hoppsza! *Blount*ra erősen demoralizáló hatással van a hirtelen megjelenő pók, így egy fiókban rejtőzik el (aztán elnézést kér és előjön). A pókkal kapcsolatban ismét *Fulbert* fog segíteni: megrázza a hálóját, és amíg a pók rá figyel, *Blount* átslisszol. Nos, tehát a baltával vágjuk össze a vonalzót, és vegyünk fel egy darab fát. Menjünk a felső képhez, és vizsgáljuk meg a kocsit. Hiányzik egy kereke, amit az érmével pótolhatunk (micsoda multitask cucc ez is...). Most már csak rajzolnunk kell valamit, ami idébb húzza a szekeret. A tintával *Blount* rajzol is egy ökröt (vagy mit), és így a kocsiról szerezhetünk márványtömböt. Ennyit erről a helyről, mehetünk vissza a másik helyszínre.

Ezen a helyen az alkimista műhelyéhez hasonlóan ismét a kezekkel kell ügyködnünk. Amint az látható, a *Lovag* és az *Íjász* már megjelentek a táblán, le kell még gyártanunk a *Szerető*t és a *Gyilkos*t. A *Szerető* fából készül (hmmmm...), a krétával be kell rajzolni a körvonalakat, a *Gyilkos* pedig márványból, itt a körzővel kell megjelölni az ütési pontot. A jobb kéz vegye fel a kalapácsot, a bal kéz pedig először a normál, majd a favésőt, és a jobb kéz mindkét esetben üssön az aktuális véső nyelére. Így elkészülnek a figurák, már csak festeni kell őket. Mártsuk bele mindkettőt a festékbe, majd végül az utolsó simításokat végezzük el a tintával. Vegyük kézbe a figurákat, erre felkerülnek a táblára, és a táblára clickelve kezdődhet a játék.

A szabályok a következők: a négy figuránk közül bármelyikkel bármikor léphetünk, a következők szerint:

- A *Szerető* és a *Gyilkos* egy pozíciót léphet bármelyik irányba (átlósan is)
- Az *Íjász* csak a zöld mezőkön mozoghat
- A *Lovag* L-alakban léphet (mint a sakkban), de nem léphet a kígyós mezőkre.

A feladatunk az lesz, hogy a négy védőfigurát kiirtsuk, a *Gyilkos* ölje meg a Királyt, a *Szerető* pedig lépjen be a Toronyba. Az *Íjásszal* kezdjünk. Először lépjünk a középső zöld mezők közül a felsőre (ekkor lelövi a várfalról a kulcsot), majd a jobb oldali zöld mezőkre sorban (ekkor lelövi a két *Lándzsást*), végül vonjuk vissza a középső zöld mezők közül az alsóra. Ezután a *Gyilkos*sal menjünk annak a *Lándzsásnak* a helyére, aki után egy kar maradt, és a *Gyilkos* megnyomja a kart — a *Hóhér* eltűnik a süllyesztőben. Marad utána egy balta — ezzel fogjuk majd a *Királyt* lerendezni. A *Lovag*gal menjünk a *Király* melletti bal oldali mezőre. Megjelenik a *Király* egyik testőre, majd rövid harc után elenyészik. Minden kész egy hatásos felségsértéshez: a *Gyilkos* lépjen a *Király* mellé (a baltához). Őfelsége kilép jobbra, de az *Íjász* visszazavarja. Balra nem tud lépni a *Lovag* miatt, így a *Gyilkos* szépen felszeleteli a *Király* urat. Hátra van még a *Gardedám*. Ő komolyabb probléma, szükségünk lesz egy külső segítőre is. Vizsgáljuk meg a malacot. A kezek szerint nagyszerű persely lenne belőle, ha lenne rajta nyílás, és meg kellene próbálkozni a dologgal. Nos, elég sajátosan fogunk próbálkozni: zsonglőrködni fogunk. Az úgy megy, hogy az egyik kéz felvesz egy labdát, majd rögtön a másik is, és ezután majd bevonják a harmadik labdát is a játékba. Ha a jobb kéz kezdte, akkor a végén az egyiket elejtik, ami kissé megviseli a malacot. Ha beledobjuk az így kreált perselybe a pénzt, akkor kijön *Othello*, régi ismerősünk, és ha beszélünk vele, akkor közli, hogy zenére vágyik. Ezen ne múljon: a bal kéz fogja meg a nagy mandolint, a jobb kéz pedig játsszon rajta. Ez nagyon tetszik *Othello*-nak, csak éppen mi nem jutunk vele semmire. Ha viszont a jobb kéz fogja a mandolint, és a bal játszik, akkor *Othello* teljesen megvadul a hamis zenétől, és vérszomjas patkánnyá válik. Vegyük fel, és tegyük a táblára a *Gardedám*mal szemben. A *Gardedám* halálra rémül (leütve), *Othello* pedig meglóg. A *Szerető* viszont végre odaléphet a *Gardedám* helyére. Adjuk a kezébe a kis mandolint. A rögtönzött szerenád hatására kijön a királylány (természetesen kiköpött *Wynnona*), és némi pirulás után beinvitálja a *Szerető*t. Lépjünk vele a kulcsos mezőre —. belépése után természetesen óriási kexjelenet következik, és teljesítettük a pályát.



Ismét különös körülmények közé sikerült csöppennünk: *Blount*tól különvált a tükörképe, és pillanatnyilag önállóan cselekszik. Először is vegyük fel a tojást, és dobjuk be az **Idő Tükré**be, mire visszakapunk egy kiscsirkét. Az illető kiscsirkét inzertáljuk a **Kövérítő Tükör**be, majd adjuk be az alsó lyukon, hogy a tükörkép kivehesse. A kiscsirkét tegyük az óraállító lyukak közül a felsőbe, és beállítja a nagymutatót a 12-esre. Most dobjuk kétszer a **Soványító Tükör**be, és adjuk vissza *Blount*nak. *Blount* dobja a kismutató-állítóba, mire a kismutató is beáll 12-re, és az óra aktívan ébreszteni kezd, a démon fel is ébred. A démont szét kellene szednünk (a **Csúnyaság Itala** kell belőle), de erre még a fejsze sem alkalmas, ez majd később következik. Kövérítsük a kiscsirkét normális méretre, és dobjuk újra az **Idő Tükré**be, vissza már egy tyúk jön. Hizlaljuk fel, és most már távozhatunk jobb felé. A másik pályán némi huzavona után szétválik egymástól *Blount* és *Blount-farkas*, most majd együtt kell „alkotniuk". A *Farkas* menjen a felső részre az **Emlékezés Ablaká**hoz, és törje be a gombot védő üveget, *Blount* pedig nyomogassa a gombot addig, amíg az **Emlékezés Ablaká**ban *Colossus* meg nem jelenik. A *Farkas* üsse pofán a képet, mire kiesik a szeméből a már ismert homokszem, ezt *Blount* vegye fel. Most fordítsuk figyelmünket az ideges jármű felé. Ha beszáll valaki, akkor a jármű elindul, majd a pálya végén bekövetkező hirtelen fékezés után az utas elszáll, és hatalmasat esik pofára. A három pálya közül a kapcsolóval lehet választani, de azt csak a *Farkas* kezelheti. Állítsuk a kapcsolót a jobb oldali állásba, és zúduljunk alá mindkét hőssel. A *Farkas* ugorjon bele a **Víziók Tavá**ba (*Blount* nem olyan hülye, hogy ezt megtegye...), mire egy csomó hatalmas szem kerül elő. *Blount* dobja az egyikbe a homokszemet, mire az könnyezni kezd (felfelé...), és amikor a halat tartalmazó könnycsepp megáll a levegőben, a *Farkas* utazzon le újra, jó időzítés esetén a hal kiszabadul. Most majd nem árt igyekezni: a *Farkas* kapcsolja át a sínt középső állásba, és zúgjon le. A hal elviszi az eddig elérhetetlen bal felső sarokba, ahol egy sárkányhívó síp van. *Farkas*unk beleüt egyet, majd távozik a kúton keresztül. Az ajtón keresztül visszajutunk a kapcsolóhoz. Csináljuk végig a halas procedúrát még egyszer, de most a végén ne a *Farkas* üljön a kocsiba, hanem *Blount*, és így végre miénk a síp. Most menjünk a jobb oldalon lévő cserépхez, és növesszük meg a növényt a **Nővixír**rel. Ez a növény ismét hosszúra nő, tehát küldjük fel rajta *Fulbert*et, aki megnyomja az ott talált gombot, és ennek hatására egy platform jelenik meg az ablak előtt. Menjünk a platformra, és fújjunk ki az ablakon a sárkánysíppal. Meg is jelenik egy apró sárkány, és leszáll a kapu elé. Növesszük meg a **Nővixír**rel, aztán használjuk a sípot a **Szerénység Kapuján**, mire a sárkány megszünteti a behatolási akadályt. Felesleges rohanni, a láda kulcsa is kell... Menjünk az **Álmok Tavacskájá**hoz (az ajtón keresztül), és fújjunk bele a síppal. Az agresszív hajlamú sárkány felszárítja a tavat, mi pedig megkapjuk a kulcsot. Nyissuk ki a ládát, és vegyük fel a Szépség Italát. Most *Blount* üljön fel a sárkány hátára, a sárkány felszállítja a magokhoz. Hősünk szerint a magokat szét kellene válogatni —

most jön jól a tyúk (ha a madár nem lenne kövér, akkor most nem lenne elég éhes a munkához). A derék szárnyas jól szétválogatja a magokat: csak egyetlen egy szem marad, az **Ostobaság Magja**. Menjünk vissza a tükrös pályára, és etessük meg a **Mag**ot a démonnal, mire az szétrobban (természetesen...), és nem marad belőle más, csak a **Csúnyaság Itala**. Ezt vegye fel a tükörkép, és menjen a bal szélső tükörhöz. Meg is változik (*Bodd*ra hasonlít). Most *Blount* használja a Szépség Italát a tükör alsó részén. Ő is átváltozik (tiszta Elvis...), és végre mindketten (???) távoznak.



Az utolsó helyszínen mindössze annyi a dolgunk, hogy kibékítsük az isteni erők jó és gonosz oldalát. Csekélység... A pálya rögtön azzal kezdődik, hogy *Fulbert* meglóg egy ottani növényen elhelyezkedő nőnemű kígyóval, így itt minden marad ránk. Először is beszéljünk az istenség jó felével. Amit mond, az nem érdekes, de leesik a fején lévő **Időfonal**, amit mi begyűjtünk. Most ismét rombolósdi jön: a kalapáccsal a jobboldali téglafalat, a fejszével a baloldali kerítést verjük szét. Nyomjuk meg a baloldali csengőt, és ahogy tudunk, rohanjunk a jobboldalihoz, aztán nyomjuk meg azt is. Két kéz kerül elő, akik kihúzzák a dugót a **Keserűség Forrásá**ból. Álljunk a láncra, amikor a kezek visszaengedik, mi felszállunk, és leverjük az istenségnél lévő kottát. Namármost, el kellene érni, hogy a két muzsikus játssza a dallamot, de csak egy kottánk van. Mivel a **Keserűség Forrásá**nak állítólag szétválasztó ereje van, dobjuk bele a kottát. Most hívjuk elő újra a kezeket (először a baloldalit), és amikor kihúzzák a dugót, ugorjunk a medencébe, és miénk a két kotta. A pirosat rakjuk a dekadens ördög kottatartójára, a másikat pedig a bukott angyal kottatartójára. Most jön a nagy futás! Az ördögnek energia kell, üssünk a kalapáccsal a felhőre, az angyalnak pedig biztatás, dobjuk az érmét a földön heverő glóriájába (??). A két hangjegy most már együtt van, dobjuk rájuk az **Időfonal**at, és végül hívjuk ki újra a kezeket, akik meg is kötik a madzagot. Ezzel készen lennénk: a probléma megoldva, *Xina* és *Bodd* összeházasodik, *Blount*ról kiderül, hogy a király fia, mindenki boldog stb. (az endsequence-ben mindez részletezve van, aki kíváncsi rá, az nézze meg), egyszóval megnyertük a játékot. Huhhhhhhh...

Mi úgy éreztük, hogy amitől a második rész után tartottunk, az nem következett be: a harmadik rész kitűnő. A játékmenet hosszú és nehéz, de nem lehetetlen végigjutni (miután az első négy pályán gondos kezek elhasználták a jokereket, az install-diskek pedig elkallódtak, végig segítség nélkül játszottunk). A grafika fejlődése is nagyot dob a színvonalon — már csak azt várjuk, mikor jelenik meg egy SVGA ***Gobli(i(i))ns*** epizód. Végül is nem lehetetlen, az 1. rész közel 2 mega, a 2. közel 4, ez meg vagy 8, eszerint a 4. rész 16 megás lehet, amibe már belefér némi SVGA...

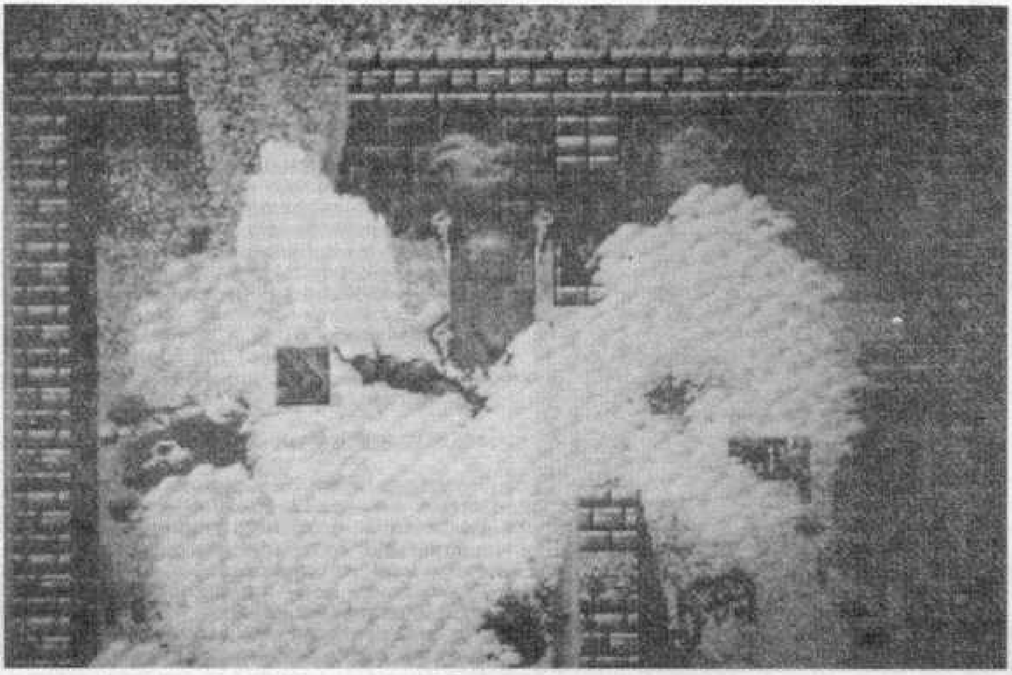
● *Bryan*

DARK SUN

II. RÉSZ



Ott voltunk, hogy Tejakecel megalapítása **(Ez aztán a kezdés — CoVboy)**. A hosszadalmas helymegválasztás után *Diminay* neki is állt, hogy megássa a falu kútját. Nagyon jól sikeredett a dolog, mert egy kis furcsaságon kívül mindmáig elegendő víz jött (a furcsaságról lejjebb, a mellékküldetésekben).
Az alapítók közt volt még *Garya* atya is (direkt kihagyjuk már a *Gatya atya* poént, annyira elcsépelt), aki a mellékquestekben van fontos szerepben (lásd ott). Beszélhetünk vele *Chahl*-ról, mint majdnem mindenkivel a városban; nem muszáj.
Folyatva az előzőt, siessünk a központba, ahol sok ember beszélget: *Chahl*, a mui főnök, egy ember, aki sokszor eléggé lehurrogja szegény mult, aztán még néhány töltelék. A draji támadás tervét nem sokan hiszik el a faluban, *Chahl* viszont igen.
Megkér minket, hogy a többi faluval lépjünk szövetségbe. Addig is kapunk szállást a faluban, minden cucc abban a házban a miénk. Megnézhetjük lakhelyünket, van benne **REST**, meg egy kupacban igen jó varázsdolgok.
Chahl háza a falu jobb felső részén van, ugorjunk be. Az egyik sarokba döntve pár gyiklesőt csodálhatunk meg: mindegyik jócskán meghaladja a 10 lábat. *Chahl* el is



mondja, honnan kapta őket, csak előbb váltsunk valamilyen megnyerőbb karakterre, aki meg tudja győzni a mult a téma érdekességéről. Egy óriástól kapta szuvenirként, amikor is az egyiket párbajban legyőzte és rábeszélte, hogy átvigye egy **SEA OF SILT**-en (tudniillik az óriások sok olyan útvonalról tudnak, ahol ők, óriások még kilógnak a porból, míg más lények már elsüllyedtek volna). A győzelem előtt azonban az óriás se pihent, szépen kitrancsírozta az arcát, aminek a sebhelyét még ma is látni *Chahl*-on. *Katurá*-t, a kislányt vagy fiút, akit megmentett saját gyermekeként szereti, ám örömébe mindig vegyül keserűség is; tudja, neki SOHA nem lehet gyereke, mert ő mul (mellesleg azért sem, mert férfi, de ez lehet, hogy sok ember nem zavar, lásd *„Brian élete"*, nem *„Bryan élete"* — Bocs). Milyen megható... Bízik abban, hogy segítünk a falun, ahogy a tanácsban is megbeszéltük.
A helyi kovácson kívül még egy fontos személy van, a Látnok. Ezt a félszerzetet a sivatagban találták eszméletlenül, ébredése után pedig rébuszokban egy közelgő támadásról beszélt, és az egész folyamatot ő indította el (alátámasztásképpen a draji katonai szervezkedés hírei). A kunyhójában nem sok hasznosat tudunk meg, de ott is van egy-két tárgy (pl. *Llod* botja), amiért érdemes benézni. Használjuk ezt a botot! Egy kígyófej-szerűség megszólal a bot végén: kakukk! kakukk! kakukk!, majd visszamegy, és hamarosan egy másik fej kezd el beszélni, amiben elmondja, hogy a néhai *Llod* hatalmának csak egy ici-pici megtestesítője. Utazásra lehet használni, az ősi obeliszkekben elrejtett drágakövek között tud minket akárhányszor teleportálni. Manapság ezeknek az obeliszkeknek a célját csak kevesen tudják, így legtöbbször a belsejükből elrabolták az ókolnyi drágaköveket, hogy valamelyik kereskedőnek eladhassák, de ha visszatesszük belejük az odavaló követ, bármikor elteleportál szívesen. Megjegyzés: mire mi is megtudtuk, hogy mire valók az obeliszkek, mi is eladtuk már a hatalmas gemeket egyes kereskedőknek, de az bizonyos, hogy ez a mód elég kényelmes, jól lehet vele teleportálni a falvak közt. Akkor most hagyjuk magára a falut.

5) HELYSZÍN

Amikor ideérünk, kellemes meglepetés ér bennünket: nicsak, egy ismerős! Hát nem ő volt az, aki mindig betrombitálta a következő vadállatokat az arénában! Nosza, szorongassuk meg egy kicsit, először csak szóban, majd írásban, végül tettleg. Amíg szóban szorongatjuk, elárulja, hogy ha elmehet, elmondja, hol is van egy kincs. Azt tanácsolja, ássunk a sárkány szeme alatt! Ez alatt a földre festett sárkány szeme alatti helyet értsük, ami a 17-es helyszínen van. Most már nyugodt lélekkel leüthetjük, bár pár őre is ránkrohan. Húzzuk le az ujjairól a gyűrűket, jó pénzért bármelyiket el lehet adni, meg van egy tekercse is, jó lesz valamelyik mágusnak.
A mocsaras, déli rész egy oázis, tele pillangókkal (tyri lepke). A mellékquestekben van szerepük, varázslatkomponensként lehet őket szedni *Notaku*-nak, ad egyért 300 chips-et, aminek gyaníthatólag az eredeti neve a bits lenne, azaz kerámiapénz-darabka, amolyan fillér. A nyílvessző-ikon segíthet egy lepke leütésében, de amint az elsőt megöljük, hirtelen az oázis druidája, egy *thri-kreen* pattan elő teleport-varázslata mögül. Megfedd minket, amiért fel akarjuk borítani az ökológiai egyensúlyt. Hát, az itt már eléggé elborult, de mi csak lepkeszárnyat akartunk szedni. Megesik rajtunk a szíve és a markunkba nyom egy adag szárnyat, amit nemrég szedett össze a mostanában elhúnyt lepkéktől. Ám ha legközelebb is elpusztítjuk valamelyik állatát, akkor ki fogja tekerni a nyakunkat. OK, addig is viszlát!

6) HELYSZÍN

Ez a joker (sajnos annak idején kimaradt a számozásból, és nagy keveredés lenne a jegyzetek miatt, ha újraszámoznánk). Ide mindenki gondoljon, amit akar.

7) HELYSZÍN

Valami keveredést csinálhattunk, mert ha a hármasról nyugatra indulunk, akkor itt fogunk kikötni. Az első pillanatokban fel fog tűnni, hogy a talaj fekete, itt-ott piros mintákkal. Az egész hely bazaltalapzatra épült, és ha van tűzpap a csapatban, most bizonyára lelkes sikítások közt a legközelebbi lángcsóvába rohan, hogy ott öblögethessen. Hidakkal hidalták át a lávafolyamokat, és minden egyes tufakupac mögül 3-4 kisebb tűzelementál vigyorog vissza. A kisebb elementálok (eddigre már valószínűleg a mi papunk is tud pár ilyet idézni) 2-4 HD-sak és már +1-es fegyverrel is leüthetők. Sebzésük is messze gyengébb, mint nagytestvérüknek. A nagytestvérnek is van nagytestvére, őt úgy hívják, hogy nagyobb elementál, velük itt nem lesz gond (ami nem is baj). Azokat már 10, 14 vagy 18 HD-val tömték tele, elég hatalmasak, pl. csak +3 fegyver (v. baj) sebzi, de a defiler mágiát nem szereti, satöbbi. A kép déli részén egy tábor roncsain kívül egy szoborpár is feltűnhet. A szobrok közelében egy **RANGER** van, aki nem az a kedves fajta, mert azonnal a szülőnkbe küld vissza minket. A továbbiakkal kapcsolatban két lehetőség van:

1) Valamilyen koldusforma pali is van a térképen, ő a keleti oldal szélén;
2) Nincs ott senki. Ha van, menjünk hozzá. Nagyokat panaszkodik, miszerint az ott lent egy gonosz bandita és elűzte remetelakából, majd tűzelemeket engedett ki, hogy elpusztítsák őt. Segítségünkért esedezik, üssük le azt a déli banditát. Haha. A gép nagyon furfangos, mert azért kiírta a déli figuránál, hogy RANGER meg x. szintű. Persze miért is nem lehetne egy rangerből bandita? Van egy tipp. Azért fussunk oda, faggassuk egy kicsit, mert így már van témánk. A ranger viszont azt állítja, hogy a remete a defiler, és erről a helyről ő idézett elemeket, és mikor elverték otthonról, tűzelementálokkal akarta széjjelégetni az egész bagázst. A keleti figurát megkérdezve ő ezt is tagadja, sebaj, egy nagy-nagy csapás megold minden gondot (készüljünk fel arra, hogy elementálok is fognak neki segíteni, de azok nem a mini verziósok). És birtokukba is kerül egy csodálatos kincs: **NECKLACE OF FIREBALL**. Tartogassuk még a játék végcsatáira, mert akkor ha valami, akkor ez nyerheti meg nekünk a csatát. Sok-sok töltet van benne, és a tűzgolyók mindegyike erős.

23) HELYSZÍN

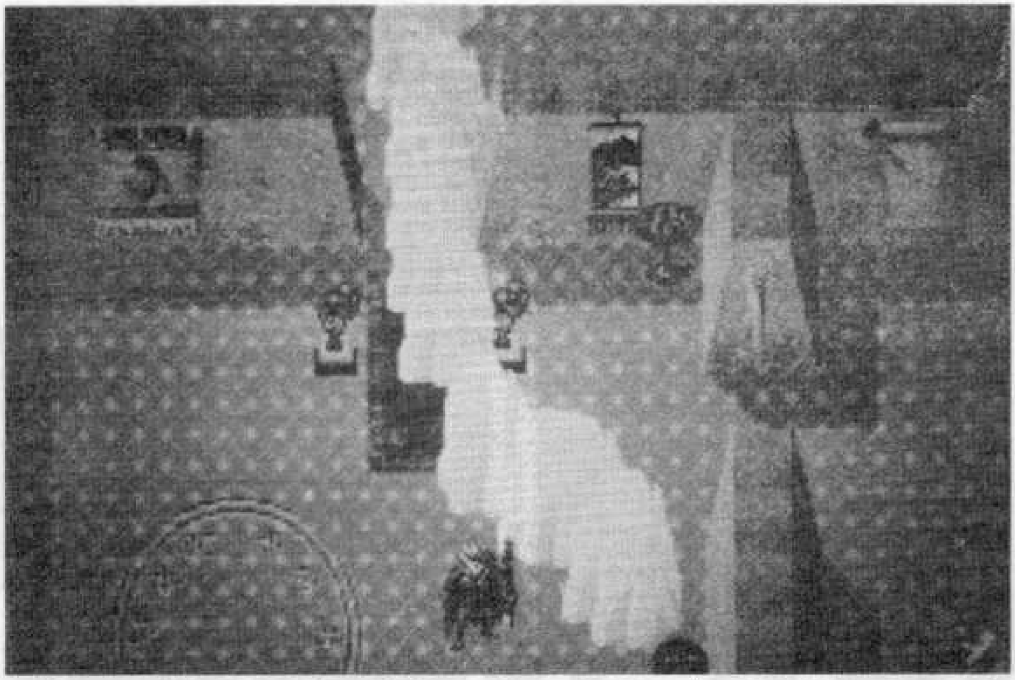
A hetes folytatása napnyugatra. Itt már valóban nem tudtunk semmit sem kezdeni. A nyugati részén van ugyan egy kráter, körötte sok kis gejzírrel, de ezzel megállt a tudomány.

8) HELYSZÍN

Amikor először jövünk ide, ne a nyugat-keleti irányból tegyük (10-es helyszínről), mert akkor szépen letámadhatnak váratlanul.
Az északnyugati negyedben valamit/valakiket csontkerítéssel óvnak. Rabszolgák. Induljunk el magabiztosan az őrök felé, majd kéredzkedjünk be a főnökükhöz, aki éppen egy elffel bizniszel. Ajánlott nyitás: **FIREBALL** az elfre. A harc lehet, hogy nehéz lesz, de megéri egy két kelendő áru miatt (pl. rabszolga). A harc elég hosszú lesz, 6. szint alatt inkább még várjunk. A tünde vezérnél egy +1-es gythka (ha eladjuk, tekintélyes summát tehetünk el érte) és nyolc +1-es varázsvessző. A rabszolgák a falvakból gyűltek össze, eresszük mindet szélnek.

9) HELYSZÍN

Távolról lehet hallani már egy főleg elfekből álló karaván zsivaját. Közelebb érve még jobban lehet hallani, de ha valaki befogja a fülét, akkor megint halkabban. Jé, ez furcsa!
Ránkront egy kapuőr, *Celf* névvel, majd felszólít minket, hogy azonosítsuk magunkat (**IDENTIFY**). Tegyük meg, mert elég harapósak a karavánőrök. Ha megvan, továbbirányít a karaván vezetőjéhez, de tanácsolja, hogy mindenképpen látogassunk el a jósnőhöz.
A főnök panaszkodik csak, hogy annyi az áru, a vevő meg kihalófélben. Egyedül a CoV-standnál forog a tömeg, mert valamilyen tehenes pólót árulnak. Az üzletet két csapat bandita is meg szokta rongálni, az egyikek wyverneken lovagolnak, a másikak



pedig magerák, akik csapatostól jönnek. Mellékküldetésképp el lehet vállalni mind a kettőt, cserébe ad majd tárgyakat. A küldetések megoldásairól később. A karavánban található még:

- *Tobrian* (rokona lehet a **Myth dranor**-i *Trobrian*-nek, tudjátok, akié a **SCALADAR**-os gyűrű meg a doboz skorpió) borral kereskedik, és ha egy kicsit sietünk, akkor pont egy fickó fog kisomfordálni az ajtaján. Nagyon kínálgatja a borát, meg kell kóstolnunk. Amint beledugjuk a zölden gőzölgő folyadékba a nyelvünket, egy nyekkenést hallunk, majd minden elsötétül. Arra ébredünk, hogy valaki rajtunk alkudik, és meg akarnak minket ölni, de elég pénzzel és okos beszéddel kibeszélhetjük magunkat: **MY PURSE IS HEAVY** (1000 cp-ért megváltjuk az életünket), **YOU UNDERESTIMATE ME**. És már visznek is vissza. Azazhogy vinnének, mert egy druida előkerül a semmiből (ez a druidák reggeli tornájának egy része), és őreink ellen támad vízelementáljaival. Segítsünk neki, mert egyedül tuti, hogy leütik. És akkor szabadok vagyunk megint. A legjobb lenne ha ihatnánk is és nem vinnének el minket rabszolgának. Ez is megoldható, a pár sorral lejjeb lévő *Kal*-tól vegyük meg a **NECKLACE OF VENOM**-t, és ha a nyakunkba tesszük, semmiféle belső méreg nem tud majd kárt tenni bennünk. Jó lenne látni az üzér arcát, amikor visszaszólunk neki. A válasz onnan terjed, hogy *„Meg akartál mérgezni!"*, egészen addig, hogy *„Fincsi"*. Ha rátámadnánk, akkor lőttek az egész karavánnak vagy nekünk, tehát a békát sajnos le kell nyelnünk. Hagyjuk itt a fickót.
- *Larissa*: *Cell* nővére, a Látnok kolleginája és konkurrense. A hobbit (bocsánat, AD&D-ben nem is nevezik így) tanácsairól nincs valami jó véleménnyel, szerinte ő csak egy sarlatán. **Tejakecel**-ben élt ő is, de el kellett menekülnie, amikor jött az új Látnok. Akkor már érthető, miért is szereti annyira. Itt zavarosan jövendőt jósol bizonyos összegért, nem sokat fogunk a szövegéből kihámozni.
- *Kal*: Hasznos tag. Nagy mágus hírében is áll, ám annyi ellenséget szerzett magának, hatalmas emberek közül, hogy kényteien állandóan álnéven járni és varázstárgyak adásvételéből megélni. Ha eladtuk a +1-es gythkát, akkor most van elég pénz, érdemes itt elkölteni egy részét:

- **Gyümölcsök**: Már előbb kellett volna róluk írnunk. **Athas**on ezek töltik be a potionok szerepét. Sokfajta gyümölcs, sokfajta hatás. A **GUAVA**-n kívül mindegyik hasznos, tartsd meg őket.
- **TALISMAN OF VENOM**: Fentebb említettük mire jó.
- **WOODEN SEEKER**: Egy +1-es varázsíj.
- **Kolatl köpenye**: Később lesz majd esetleg szerepe, mármint a ***Dark Sun*** sorozat későbbi részeiben. Segítségével észrevétlenül átmehetünk a sárkány barlangján.
- **Dapartea sisakja**: Nem tudni, mire lehet használni.
- **DREAMING EYE**: Passz.
- **Degula könnye**: *Degula* egy öreg druida volt (volt fiatal druida is, de ez csak egy legenda), és mindig a világ megmentéséért törekedett (oh, elfelejtettük mondani, hogy *Athas* haldóik, egyre jobban pusztul el a civilizáció). A próféciák egyike szerint azon a napon, amikor minden varázslókirály sír, a sivatag mélyéből víz fog hömpölyögni, s ebben a könnyeknek nagy szerepe lesz... Ebben a játékban nincs szerepe.
- **SERPENT RING**: *„A sárkány erejelhatalma van benne"*, de ez lehet, hogy csak reklámszlogen.
- **NECKLACE OF CRIMSON SUN**: Erről is van egy jó sztorija, csak a tárgyat nem lehet kapni.
- **Látogatók köre**: Az északkeleti sarokban van, és egy ifjú is rohangászik arrafelé: *Katura, Chahl* adoptáltja. Itt lehet **REST**-elni.

10) HELYSZÍN

A képen egy ember rohan át. Ha meg akarnánk állítani, piros gombókkel tömi tele a markát és fenyegetve vicsorog. Pár pillanaton belül becsapódik az első gömb a közelünkbe, és mindjárt kék szládok rontanak nekünk. Amikor már kifogyott a gömbökből, jönnek a kockák és végül a tetraéderek. A hullájáról elemelhetjük végre az üzenetet. Tartalma nem túl érdekes, egy *Kalkin* gróf *Peht* vagy *Pekt* nevű templarnak küldi, és mi rólunk van benne szó. Van még a tetemnél egy másik tekercs is, és egy nagyon jó pajzs, ami mágikus voltán kívül még állandó **FIRE PROTECTION**-t is ad viselőjére.

11) HELYSZÍN

Beérésünk pillanatában egy sikoltozó félszerzet vágtázik felénk, azt kiabálva, hogy azonnal húzzunk el innen, ha kedves az életünk, mert ez a hely tele-tele van mindenféle szörnnyel és állandóan jönnek újak. Ebben igaza van, és ő hamar el is tűnik. Keletebbre van egy csapat silt runner, akik éppen rabszolgákra várnak *Aran*-tól. *Aran*-nak cserébe azt a szobordarabot adnák, amit mi is keresünk *Wyrmias* kérésére, és sok-sok pénzt megtakarítunk, ha egyszerűen csatába keveredünk velük és győzünk. Északra is van még egy érdekes homokverem, de erről a mellék-küldetésekben. A szobordarabot meg lehet venni is, de pofátlanul sokra tartják, a harc meg egyáltalán nem nehéz.

12) HELYSZÍN

Rézbánya. Annyi a dolgunk, hogy először leütjük az egész kitermelő-bizottságot — persze a dolgozó rabszolgákat kímélve —, s így 4000 ikszP üti a markunkat, majd a megjelenő embercsapatot is, akik **Draj** felé igyekeznek, hogy beálljanak az ellenünk gyülekező seregbe. Innen szerezhetünk be egy-két csákányt és ásót is, ha kincset akarunk ásni a sárkány szeme alatt.

16) HELYSZÍN

A kép közepén egy druida szipog. Azt mondja, hogy egy rossz defiler tévedt ide, és neki nincs sok esélye ellene, de elárulja, hol vannak kincsek, ha segítünk rajta.
A defiler, aki valójában egy templar (hogy miért?) tábort vert, nem lesz nehéz megtalálni (nyugatabbra keressük a helyszínen). Az őröknél adjuk ki magunkat futárnak, s ha nálunk van még a megölt **MESSENGER** papirosa, akkor jó, ha nincs, akkor csata. Kapunk pluszban 4000 XP-t, és a druida elmondja, hogy a 14-es helyszínen, a romok közt kincsek vannak. Erre az infóra egyébként mások is utalnak.

17) HELYSZÍN

Sok érdekes dolgot lehet itt találni:

- Egy hanyattkettes vonalán rohangál valaki. Menjünk hozzá. Beszélgetni nem nagyon szeret, mert emlékeztetjük arra, hogy ő ember, és nem tud teljesen koncentrálni. Akkor fog majd szóbaállni velünk, ha példáját követve párszor végigszáguldunk a vonalon, így mi is nagyobb bölcsességre téve szert. Három teljes „kört" megtéve 500 XP-t kapunk, és *Moris*-tól már vásárolhatunk is pszionicista karpereceket és egy +2-es botot.
- Porördögöt kerget egy silt runner. A hülőt megkérdezve megtudhatjuk, hogy előző törzse túlnépesedés következtében kitette őt, és most új telephelyet keres. A porördög a totemje, az fog neki látomást adni. A legnagyobb gondja persze az, hogy még a törzsének ő az egyetlen tagja. Szövetségest találhatunk benne, ha visszamegyünk a szomszédos tizesre, ahol a nő gyiknak elmondjuk, milyen klassz partira is lelhetne *Ssovan*-ban. És házasságközvetítésünk eredménnyel is jár, *Ssovan* már vigyorog, a törzs már erős. Az embereiket sajnos sosem láthatjuk, mert mindig el vannak gyűjtögetni, amikor odaérünk. A csatlakozásról is meg lehet *kérdezni*, de egyenes válasza az lesz, hogy nem, mert ők nem akarnak a civilizáció dolgaiba beleszólni, az ő emberei ilyen okok miatt nem fognak harcolni. Jótett helyébe jót várj, bár az igazság az, hogy ezért cserébe nem fognak *minket* megtámadni az emberei. Meg kapunk egy **RING OF STEADFAST**-ot (a viselőnek ad +3 CON-t).

REKLÁM UTÁN VISSZAJÖVÜNK!

A

COMPUTERBOOKS

AJÁNLJA

Kovácsné-Pergelné-Benkő: **Mindenkinek a PC-ről** (Ára: 398,- Ft)

A szerzők a számítógéppel való ismerkedés félve várt folyamatát igyekszenek megkönnyíteni. Az olvasó ízelítőt kap a mindennap használt programok (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, valamint a NORTON COMMANDER DOS keretprogram) ismertetéséből. Oktatási intézményekben tankönyvként ajánlható.

Dr.Rubicsek Gy.: **PC 1x1** (Ára: 298,- Ft)

Ez egy — a kezdő felhasználóknak szóló kiadvány, gyakorlati segítséget nyújt a számítástechnikával ismerkedők részére.

Jámbor-Homoki-Werner: **PC-s játékok** (Ára: 299,- Ft)

A játékokkal kapcsolatos mindennapos problémák okfejtésén (tömörítés, memória, vírusvédelem) túl tippeket kapunk játékok könnyítéséhez. Ezt követően, a PC-s játékok fejlődéstörténete mellett hasznos játékleírások következnek, többek között egy részletes Sierra összefoglaló.

Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth: **MS-DOS 5.0 felhasználói szemmel** (Ára: 495,-)
Ez a könyv nem csak azoknak ajánlható, akik már áttértek az 5-ös verzióra, azoknak is érdemes elolvasni, akik még csak fontolgatják az áttérést. A parancsokon és a szintaxison túl a memóriakezelés bemutatása sem maradt el.

Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth: **MS-DOS 6.0 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-) — **6.2 kiegészítéssel**
Ez a 6-os verzió TELJES leírása. Az első rész a kezdők számára hasznos, sok-sok példával. A második rész — a FÜGGELÉK — tartalmazza az összes felhasználói szintű információt, témakörök, ezen belül pedig ABC sorrendben csoportosítva.

Dr.Janurik: **MS-DOS hibaüzenetek, 3-, 4-, 5-, 6.verzióhoz** (Ára: 150,- Ft)

Gondok vannak a hibaüzenetekkel? Gond van az angol nyelvtudással? A „tenyérnyi" kis füzet átsegít a problémán. Sokak számára „életmentő" lehet a gyűjtemény, amely a magyar megfelelő ismertetésén túl a hibák kiküszöbölésében is segítséget nyújt!

Kóczy A.Judit: **MS DOS 5.0 és 6. kisokos** (Ára: 295,- Ft)

Ez a kiadvány segítséget nyújt azoknak, akik most ismerkednek a számítógéppel, vagy ugyan már dolgoznak egy ideje vele, de néha elkelne egy kis segítség. Ezért van a KISOKOS! Azokat az információkat tartalmazza, amelyek ismerete mindenki számára javasolt, ha a gépet biztonsággal szeretné használni.

Lukács: **QUICK BASIC feladatgyűjtemény** (Ára: 598,- Ft)

Számtalan mintapéldájával a könyv a programozás alapjait fogja össze. Kézenfekvően a QB 4.50-re támaszkodik, hiszen ezt a PC-vel együtt az op.rendszer részeként megkapjuk. A feladatmegoldások megtalálhatók a lemezmellékleten.

Abonyi: **PC hardver kézikönyv** (Ára: 549,- Ft)

A könyv fő iránya az AT gépek (80286, 80386, 80486 processzor) változatainak bemutatása. Megismerkedünk a buszrendszerekkel, az adatátviteli lehetőségekkel, megismerjük a DMA-t és a megszakítási rendszereket is. A könyvben megtalálhatjuk a forgalomban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezérlő kártyák leírását is.

Benkő-Tóth-Varga: **Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft) — **átdolgozott, javított kiadás**

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmelléklete segítséget. Teljes programok kidolgozásán túl megismerjük a filekezelést, a dinamikus memóriahasználatot és a grafikus lehetőségeket is. A könyv külön hangsúlyt helyez az eljárások, függvények ill. moduláris program-építésre lehetőséget adó unitok felhasználására. Tankönyvként ajánlható.

Dr.Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)

A könyv megismerteti a Windows 3.1 rendszer használatának alapvető fogásait. Tartalmazza az alapvető fogalmak magyarázatát, a segédprogramok kezelésének részletes leírást, valamint a rendszer telepítésével és beállításával kapcsolatos tudnivalókat.

Székely-Poppe: **A számítógépes grafika alapjai IBM PC-n** (Ára: 811,- Ft)
A szerzők részletesen tárgyalják a gyakorlati megvalósítást. Külön súlyt kap a felhasználói interface kialakítása, a Windows rendszerek tárgyalása. A lemezmellékletet demonstrációkat is tartalmaz.

218-98426
FELADÓVEVÉNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
529-41853-7 számla javára
COM-WARE Kft.
A felvevőhivatal keletbélyegző
felvevő aláírása

218-98426
Az összeg rendeltetése:
ÉRTESÍTÉS
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
jelölő adat
529-41853-7 számla javára
COM-WARE Kft.

218-98426
ÁTUTALÁSI POSTAUTALVÁNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
Rendeltetési postahivatal **1910 Budapest**
529-41853-7 számla javára
Bevételi szám:
Ellenőrző szám:
keletbélyegző

Gerő-Reich: **WORD for Windows 2.0 kezdőknek, haladóknak** (Ára: 599,- Ft)
A könyv lépésről-lépésre követhető példákon vezeti be az olvasót a program általános, közép- és magasszintű alkalmazásába. Megismerteti a munkánkat megkönnyítő trükköket és a WinWord, ill. Windows nyújtotta széles szolgáltatási skálát is.

Gerő: **Word for WINDOWS kisokos** (Ára: 199,- Ft)
A spirálfüzet tartalmazza a legfontosabb információkat — menüfa, mezőutasítások, billentyűkombinációk, egérműveletek, funkcióbillentyűk, keresés, helyettesítés spec. karakterei — a legkezelhetőbb formában.

Az itt ismertetett könyvek megvásárolhatók:
COMPUTERBOOKS Kft., Budapest
XII. Tartsay V.u.12.

Postai utánvéttel megrendelhetők a lapba befűzött levelezőlap segítségével:
COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P.u.8.)

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal)	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal)	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal)	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal)	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal)	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:
3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:
Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:
COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363
Tel.+FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

Folytatódik a ZZZUPERRR
CoV Póló
akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvéttel a befűzött levelezőlapon

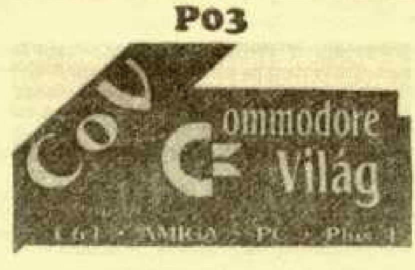
P01



P02



P03



Tud../19..sz.

A feladó (meghatalmazottja) felszólalt:

19..................hó..................-ig

A feladónak az összeg rendeltetésére vonatkozó közleménye

Egyes lapszámok megrendelésekor kérjük a megfelelőt bekarikázni

SpV		
2,6,7,8,9,10	... x 39,-:	Ft
11,12,12,13	... x 39,-:	Ft
14,15,16,17,18,19	... x 49,-:	Ft
20,21,22,23,24	... x 49,-:	Ft
25	... x 98,-:	Ft
2,6-25 sorozat	... x 600,-:	Ft
CoV		
13,14,15,16,17,18,19	... x 59,-:	Ft
20/21	... x 118,-:	Ft
22,23,24,25,26,27,28	... x 74,-:	Ft
29/30	... x 148,-:	Ft
12-30 sorozat	... x 900,-:	Ft
31,32,33,34,35	... x 99,-:	Ft
36,37,38,39	... x 99,-:	Ft
Különszám	... x 200,-:	Ft
Évkönyv'92	... x 298,-:	Ft
Évkönyv'93/94	... x 398,-:	Ft
CoV Évk'92+'93/94	... x 647,-:	Ft
PC-s játékok	... x 299,-:	Ft
CoV 42-51. számok (119,- Ft/db.) előfizetéssel...	x 1.190,-:	Ft
Csak 500,- Ft alatti újságmegrendelés esetén postai és kez.ktsg.	+50,-	Ft
Összesen	....	Ft

Pátria Nyomda

A rendeltetési postahivatal bélyegző lenyomata:

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519

64 software

• 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

> C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétele-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• Eladó C64-re GEOS V2.0 rengeteg munkaprogrammal. Válaszborítékért lisdta. Ugyanitt GEOS programok cseréje. **Pucsok Pál**, Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71. 3700., Postacím: 3700 Kazincbarcika, Pf.: 84.

• Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• C64 kazettások! Szuper programok rendkívül olcsón! Óriási választék! Minőség, megbízhatóság! Válaszborítékért lista. Cím: **Ábrahám József**, Sárisáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, engedményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között május 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos, alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a február 5-i sorsolás 2 nyertese: Szabó Attila, Hódmezővásárhely és Tóth Péter, Sopron. CONGRATULATIONS! **Horváth Lajos, alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• C64 magnósok! WARNING! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsere! Utántöltős programjaim száma: 300, és a '93-as játékokat is falom. Kiépített software-hálózat. **Horváth Lajos, alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• 1992-es, 1993-as, 1994-esd? Kazettás, utántöltős programokat keresek, csak turbós, nem gyári verzió érdekel. Csere, vagy vétel. Más. Keresek működőképes 1551-es drive-ot. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel.: (06-72) 339-103.

• C64-re keresem a Future Composer V4.0 magyar nyelvű leírását. **Tőmösközi Károly**, Martfű, József A.út 49. 5435

• C64 programok lemezre 80,- Ft, kazettára 5 játék 180,- Ft. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Kiss Ernő**, Békéscsaba, Csillag u.17. 5600. Tel.: (06-66) 446-428.

64 hardware

• Eladó egy C64 + floppy + egyebek, külön is. A lemezek (pl. játékokkal, 40—70 Ft-ért) Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon I.u.15. 8300

• Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).

• **VÉGKIÁRUSÍTÁS!** Eladomn C64-es programokkal teli lemezeimet. Válaszborítékban listát küldök: **Tóth Gábor**, Debrecen, Civis u. 2. F/3. 4032

• Eladó: C64/II. + 1541/II. floppy drive + Reuters zöld monitor + Seikosha SP-1200-as Printer + 1 db. joystick. Irányár: 38.000,- Ft. Alkudni lehet! Érdeklődni a (06-27) 386-995-ös telefonszámon lehet **Petrovics Lajosnénál** és **Ács Andrásnál**.

• Eladó egy jó állapotban lévő C64/II., 6 hónapos 1541/II. floppy + magnó + joy + 15 kazetta + 41 lemez + lemeztartó + könyvek. Ár: 19.000,- Ft. **Rádler Lajos**, Fertőendréd, Sütöri u.6. 9442. Tel.: (06-99) 380-725.

• C64-hez párhuzamosítás, Speeddos beépítése, cartridge-ek készítése (PAGEFOX), továbbá programok eladása (GEOS 2.0, felhasználói, játék).— Cím: **Décsi László**, Budapest, XIX. Kisfaludy u.12. I/3. 1191. Tel.: 1476-289 (este 6h után)

• Eladó egy C64 + 1541 floppy + MPS-803 nyomtató + Final III. cartridge + 1 joystick + 300 lemez. Árajánlatokat a következő címre kérek: **Csidei Péter**, Szombathely, Kisfaludy Sándor u.7. 9700

• Eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 3 joy + 35 lemez + könyv. Ár megegyezés szerint. Cím: **Velk Péter**, Eger, Gólya u. P/2. 3300

• Eladó jóú állapotban lévő C64/II. + 1541/II. (3/4 éves) + magnó + Action R. Mk.6. cartridge leírással + 100 lemez lemeztartóval + 34 dbn. kazetta lehetőleg egyben 35-40 ezerért. Alkudni lehet! Érdeklődni levélben: **Tűzkő László**, Dalmand, Vörösmarty u.10. 7211

• Eladó: C64 porvédővel, 1541 floppy, 111 mágneslemez játékokkal, 10 lemez felhasználói program, disk dobozok, 10 üres lemez, 2 lemez angol nyelvlecke, hozzá audiokazetta hanganyag, magnós egység, 20 kazetta játékokkal, irodalom, 15 könyv és 5 évfolyam újság. Egyben. Ár: 21.000,- Ft. Érdeklődni: **Nagy Ferenc**, 2-714-701 Bp-i telkefonszámon hétköznapokon 9-14h-ig (munkahely).

• Eladó: C64-hez magnó + 29 kazetta 6.000,- Ft-ért. Érdeklődni: szombat, vasárnap. **Czinkóczi Attila**, Szurdokpüspöki, Petőfi u.15. 3064

• Eladó: C64/II. + 1541 + 2 joystick + Profex DR 1000 magnó + 6 db. kazetta + 80 db. lemez (csak jó programokkal) + Philips Monochrome Monitor + MPS-802 nyomtató + gyorstöltő III. gyorsmásoló cartridge 45.000,- Ft-ért, de lehet velem beszélni. **Demeter Csaba**, Nyíregyháza, Kert u. 18. 4400

• Profilváltás miatt szívesen megszabadulnék C64-es bővítőkártyáimtól. A kártyák irányárai: 1.400,- — 4.000,- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192

Amiga

• Amiga és IBM programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Bp. Tel.: 1381-822.

• Amiga és PC programok nagy választékban eladók! Felbélyegzett borítékért listát küldünk. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-i telefonszámon, vagy DATA-Team, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192

> Amiga játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétele-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• A legújabb Amiga prg-k MÁSOLÁSI áron, lemezenként 40,- Ft! Válaszborítékért és lemezért listát küldök. Havonta 60 lemeznyi új program. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Amiga programok nagy választékban eladók! **Sándor Attila**, Busdapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092. Tel.: 2178-812

• Profilváltás miatt szívesen megszabadulnék Amigához való Action Replay Mk.II. tőrőkártyámtól (eredeti, angol). A kártya irányára: 4.800,- Ft. Érdeklődni: 18h-tól, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192

> Amiga-n zenemodulokat veszek és cserélek. Cserealapom kb. 500-600 modul. Főleg techno zenék érdekelnek, de bármilyen stílus jöhet. Ha nincs cserealapod, akkor is írj bátran. Címem: **Ádám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114.

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbrert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

• Eladó egy darab CITIZEN 120D interface, Amigához vagy PC-hez egyaránt használható, garanciális. Ára: 5.500,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• Amiga 500 + 1 MB-os számítógép eladó V1.3/V2.0 átkapcsolhatóan (így mindemn program fut) + modulátor + joy + külső 5 1/4" drive + cca 350 db. lemez teli programokkal. Vagy az egész csomag Amiga 1200-ra cserélhető. Cím: **Kummer Miklós**, Szombathely, Szent Imre herceg út 95. 9700. Tel.: (06-94) 323-274. 16h után.

PC

> Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

• IBM és Amiga programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Bp. Tel.: 1381-822.

• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékért listát küldök! Cím: Kéves János, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230. (Zalka u.22.)

• *A legjobb és a legújabb programok a GAME-től, felbélyegzett válaszborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím:* ***GAME*** *(Tamás László), Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186*

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel: 173-0086.

> IBM programcsere! Felhasználói és játékprogramok gazdag választéka. Válaszborítékért listát küldök. Megéri! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

• IBM programok nagy választékban eladók. **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond Vezér út 27. 8/35. 1144

64

CSAK MÁGNESLEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ALIEN III. - akció - 1SD / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • HANSE - keres-kedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LOGIK - ládatologató - 133 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MADRAX - akció - 166 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MAZER - ügyességi - 148 / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • QUARX - logikai - 222 / • REEDEREI - keres-kedő - 124 / • ROBBO - mászkálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégial - 149 / • TRODDLERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• BAT - kaland - 2SD / • BLOOD'N'GUTS - sport - 2SD / • CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6 SD / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / • KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / • GOLF MASTER - golf - 108 / • HOLIDAY GAMES - ügyességi - 2SD / • ROADWAR EUROPA - kaland - 1SD / • STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD / • ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

• BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • DARK TOWER - szöveges - 119 / • DAVY JONES LOCKER - szöveges - 122 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mászkálós - 146 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • GET IT - ügyességi - 134 / • HYPERSPACE WARRIOR - űrh.löv. - 1 old. / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • LIONS OF THE UNIVERSE - űrh.löv. - 330 / • PERFECT SYMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 223 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • WLADCY CIEMNOSCI - kaland - 260 / • ZILLION - nyerőgép - 108

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Ajánlatunk:

• Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez / • Alien III. 100% — akció — 2 lemez / • Ambermoon — kaland — 10 lemez / • Apache — helikopteres — 1 lemez / • Beast Lord — mászkálós — 2 lemez / • Crazy Cars III. — autós — 2 lemez / • Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez / • Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez / • Deep Core — akció — 3 lemez / • Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez / • Donk — akció — 3 lemez / • European Champions — 2 lemez / • Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez / • Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Genesia — stratégia — 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez / • Hired Guns — akció — 6 lemez / • Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez / • Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez / • Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez / • One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez / • Psychoblast — akció — 1 lemez / • Snack Zone — kaland — 1 lemez / • Space Job — stratégia — 4 lemez / • Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez / • Subtrade — manager — 1 lemez / • Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez / • Theatre of Death — akció — 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez / • Turrican III. — akció — 2 lemez / • Walker (1 MB) — akció — 3 lemez / • War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez / • Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez / • Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez
GOBLIINS 2. - mászkálós - 3 lemez
GOBLINS 3. - mászkálós - 6 lemez
ULTIMA IV. kaland — 1 lemez
ULTIMA V. — kaland — 2 lemez
ULTIMA VI. — kaland — 5 lemez

HOT Stuffz:

1000 Miglia — autóverseny — 1 lemez
Alien Breed II. — ügyességi — 3 lemez
Anstoss — foci — 5 lemez
Batman Returns — akció — 2 lemez
Blob — ügyességi — 1 lemez
Brutal Sport Football — foci — 2 lemez
Burning Rubber — autóverseny — 4 lemez
Burntime — stratégia — 3 lemez
Campaign II. — stratégia — 2 lemez
Conflict over Bosnia — stratégia — 2 lemez
Cyberpunks — mászkálós — 1 lemez
Disposable Hero — akció — 3 lemez
F117A Stealth Fighter — repülőgépszimulátor — 3 lemez
Fantastic Dizzy — ügyességi — 2 lemez
Gobliins 3. — mászkálós — 6 lemez
Jet Strike — repülős — 2 lemez
Jurassic Park — akció — 5 lemez
Knax — ügyességi — 1 lemez
Lemmings Olympiade — ügyességi — 2 lemez
Mortal Kombat — akció — 3 lemez
Oxyd II. — akció — 1 lemez
Penthouse Hot Numbers DeLuxe — logikai — 4 lemez
Rules of Engagement 2. — stratégia — 4 lemez
Settlers — stratégia — 3 lemez
Simon the Sorcerer — kaland — 9 lemez
Suburban Commando — akció — 1 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Uridium II. — akció — 2 lemez
When Two World War — stratégia — 2 lemez
Zool II. — ügyességi — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf: 363.

1114 Budapest, XI.Vásárhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT C64 ÉS AMIGA TULAJDONOSOK SZÁMÁRA

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kivánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:
MNB 218-98426/45224-9.
Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:

	másolási díj
C64 file-os programok esetén	20,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez

Adathordozók ára (ha kértek adathordozót):

C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: 2 x 20 + 50 = 90,- Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha küldtek a 2 db. lemezt, akkor 4 x 50 = 200,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!

A PC PROGRAMOK MÁSOLÁSA MEGSZŰNT!!!

APRÓHIRDETÉSEK (folytatás)

PC

• Eladó egy darab CITIZEN 120D interface, PC-hez vagy Amigához egyaránt használható, garanciális. Ára: 5.500,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011

• IBM programok cseréje, felhasználói és játékprogramok széles választéka. Válaszborítékért listát küldök. Írj! Megéri: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

• PC és Amiga programok nagy választékban eladók! Felbélyegzett borítékért listát küldünk. Érdeklődni: 17h-tól az 1488-894-es Bp-i telefonszámon, vagy DATA-Team, **Kurilla Sándor**, Budapest, XIX. Zboró köz 12. 1192

• PC/AT programcsere, hetente 300 MB anyag. Tel.: **160-9689**.

• PC-re programok a legalacsonyabb árakon. VB-t kérek! Lemez = lista! **Vaszula András**, Telekgerendás, Munkás út 37. 5675. Tel.: (06-66) 457-943

• Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

• PC programok eladók, 20 Ft/lemez. Válaszbélyegért lista! 280 MB! **Bordás Sándor**, Kistokaj, Mikes út 1. 3553

• IBM programok az országban a legolcsóbban. 1 HD = 30 Ft! Bővülő választék! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749., Tel.: (06-93) 340-481

• PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, 6230 Soltvadkert, Pf.: 8. (Zalka u.22.)

• Eladó fél éves 1 megás TRIDENT VGA kártya, 4 x 256K SIMM RAMN. Ugyanitt programcsere. Megvan: Doom, Shadow Caster, Privateer, Dark Sun, Indy Car. Keresem: Ultima VI, VII, VIII. Címem: **Varga Tamás**, Budapest, III. Pákász u.4. 1031

• Keresdek PC-re olyan programo(ka)t, mely képes az 1541 drive formátumra lemezeket irni/olvasni, hogy azok C64-en is betölthetők legyenek (pl. emulátor stb.). Bedeghi Viktor, Pécs, Kodolányi J.25. 7632

• PC-s játékok olcsón. Hetente bővülő lista. Írj, vagy telefonálj. **Rébay Viktor**, Pécs, Kodály Z.u.11/B. (06-72) 328-203

• Szeretnél PC-s programokat? Cserélek is! Válaszborítékért listát küldök. **Tóth Gergely**, Szolnok, Sport út 19. 5008

Plusi és társai

• Plus/4-hez párhuzamosítás, cartridge-ek készítése, továbbá programok eladása Cím: **Décsi László**, Budapest, XIX. Kisfaludy u.12. I/3. 1191. Tel.: 1476-289 (este 6h után)

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91, '92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Elcserélném C+4-es gépemet programokkal, magnóval, bármilyen műszaki cikkre. Minden megoldás érdekel! Cím: **Czifra Zoltán**, Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

Egyéb

• Zenészek figyelem! Olcsón eladó egy 1 MB-os ATARI ST, mono monitorral, sok MIDI-s programmal! Érdeklődni: 1859-457 (esténként **Nagy Gergely**nél).

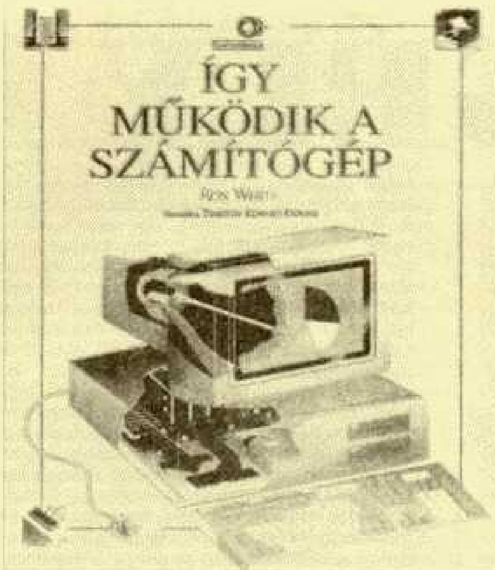
• Spectrum programok óriási választékban eladók, több, mint 3.000 prg. közül választhatsz! Óriási lehetőség, ezt ne hagyd ki! Ugyanitt játékleírásokat is rendelhetsz! Cím: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.

• Gondolkodtál már azon, hogy miért mindig másnál vannak a legjobb, a legújabb programok, amelyeket max. megvásárolhatsz, mert nincs cserealapod? Küldj egy válaszborítékot — megéri! **Deák Zsigmond**, Budapest, V. Hold u.29. F/4. 1054

• Szeretnél Mariozni, de nincs a számítógépedre jó játék? Szeretnél csúcs sebességgel Yoshi-val rohanni, és teknőcök fejére ugrálni? A megoldás: **SUPER NINTENDO**! Ezt a konzolt NEKED találták ki, fantasztikus 16 bites technológia, 32768 színpalettából egyszerre 256 szín, no és persze ZENE! Nem kell hangkártyákkal vacakolni, winchesterért rohangászni, minden benne van egy 0.5 kg-os dobozban! A gépet két kazettával kínálom, amin összesen 5 játék van (***SMARIOWORLD, SMARIOBROS I,II,III és LOST LEVELS***)! Vegyél, mert elfogy! Ugyanitt PANASONIC 3 és feles drive eladó. 2 év garancia, gépben még NEM volt (komolyan). Ha érdekel a dolog, értesíts: **Sasvári József**, Császártöltés, Petőfi 2.b. 6239. Tel.:(06-78) 343-384.

• Osztrák üzletember *magyarországi üzlethálózatába* menedzser típusú fiatalembereket keres. Leveled a **CoV-címére** küldd, a borítékra írd rá: **DORNER BT.**

MONITOROK ÉS PRINTEREK JAVÍTÁSA. NYITVA hétköznap: 13h-19h-ig. Budapest, XVI. Ködös u.42. 1162



A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Wladcy Ciemnosci	Elite 2. - Frontier	Alone in the Dark 2.	Battery 2./TCFS
Shadow of the Evil	Alien Breed 2. (AGA)	Goblins 3.	Erik the Viking/Pigmy
Wasted Time	Mortal Kombat	Dark Sun	FISH!/Csory
A gonosz herceg	Goblins 3.	Syndicate	Magic Candle/CSORY
A gálya	Jurassic Park (AGA)	Master of Orion	Bard's Tale III./Pigmy
A kastély	Settlers	Jurassic Park	JINXTER/Csory
Reederei	Dune II.	Elite 2. - Frontier	Flipper Editor/TCFS
ULTIMA sorozat	Theatre of Death	Doom	Hilltop City/TBF
Pirates!	Combat Air Patrol	Ishar 2.	Pipemania 2/TCFS
Mayhem in Monsterland	Zool 2.	Larry 6.	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS

ELSŐSEGÉLY



Krakker Gábor Keszthelyről is megküldte a maga FirstAid adagját C64-re

Classic Concentration

A képrejtvények megfejtései:

A HOUSE IS NOT A HOME / A PENNY FOR YOUR THROUGHTS / ALL IN FAVOR SAY AYE / BARBRA STREISAND / BELIEVE IT OR NOT / LORD OF THE RINGS / BORN TO BE WILD / BREAKING UP IS HARD TO DO / BULLET PROOF VEST / BY HOOK OR BY CROOK / DON'T BLOW YOUR TOP / MISTER GOODWRENCH / HIGHER THAN A KITE / SHAKING LIKE A LEAF / HOW DO YOU LIKE THAT / HUCKLEBERRY FINN / I BEG YOUR PARDON / I BELIEVE IN YOU / GREAT BALLS OF FIRE / SHAPE UP OR SHIP OUT / ALL IN THE FAMILY / WILLIAM SHAKESPEARE / GOOD NIGHT,SWEET PRINCE / LOVE AT FIRST SIGHT / MONDAY NIGHT FOOTBALL / MY LIPS ARE SEALED / NO HOLDS BARRED / NOT ON YOUR LIFE / PERSON TO PERSON / SATURDAY NIGHT FEVER / SPRING HAS SPRUNG / STAND BY ME / STAND ON YOUR OWN TWO FEET / SRICK IT IN YOUR EAR / SUIT YOURSELF / SAFE AND SOUND / KEYSTONE KOPS / IT'S NOW OR NEVER / ONE TWO BUCKLE MY SHOE / CAPE OF GOOD HOPE / HAPPY BIRTHDAY TO YOU / HARPO MARX / HORSING AROUND / GOOD GOLLY MISS MOLLY / TOUR OF DUTY / STAR WARS DEFENSE / FRENCH CONTECTION / FRANK SINATRA / FORTY WINKS / / FOR CRYING OUT LOUD / EAT YOUR HEART OUT / DRESSED TO KILL / MONTY PHYTON / LIKE FATHER LIKE SON / THE BELLS OF THE BALL / THE BALLS IN YOUR COURT / QUICK ON THE DRAW / POPEYE THE SAILOR MAN / HAVE A NICE DAY / TURN ON THE CHARM / THE WRIGHT BROTHERS / HAND TO HAND COMBAT / THE SEAL OF APPROVAL / I WOULDN'T MISS IT FOR THE WORLD / BITE THE BULLET / AAPPLE DUMPLING / A KISS IN THE DARK / FOLLOW THE LEADER / I'M IN THE MOOD FOR LOVE / IT MAKES YOUR MOUTH WATER / JACK AND THE BEAUSTALK / TIME TO PAY THE PIPER / OUT OF THIS WORLD / THERE'S SAFETY IN NUMBERS / THE EMPIRE STRIKES BACK / BIRDS OF FEATHER FLOCK TOGETHER / STRIKE UP THE BAND / STAND AND DELIVER / MONKEY WRENCH / JUST IN THE NICK OF TIME / FLASH GORDON / DOUGLAS MACARTHUR / COME TO YOUR SENSES / LO AND BEHOLD / ONE ARMED BANDIT / FIVE WILL GET YOU TEN / COOKIE MONSTER / A MAN'S HOUSE IS HIS CASTLE / CLEAR AS A BELL / COFFE TABLE / TO ERR IS HUMAN / TILL THE END OF TIME / PARTY POOPER / A STAR IS BORN / THE EARLY BIRD CATHES THE WORM / KEEP YOUR FINGERS CROSSED

Valamilyen **Oszkár (Nem tudom elolvasni a nevét — DoT)** a **Defender of the Crown**-hoz küldött segítséget C64-re.

A játék elején foglaljuk el az egyik mellettünk álló területet, mely legalább egy várral szomszédos. A vár lehetőleg, sőt mindenképpen zászlós legyen! Ezután raboljunk ki kétszer egy norman /zászlós/várat, majd a pénzen vegyünk katonákat és egy kőhajítót. Erre leányt rabolhatunk egyik szövetségesünktől; amennyiben ez sikerül, a leányrablás révén megszerzett várból pateroljuk ki az összes ipsét, s packeroljuk be a saját várunkba, majd a várban levő összes élőt és holtat csatoljuk seregünkhöz! Most már meg is támadhatjuk a területünkkel határos normann várat, melyben kb 30 ember van. Ezzel a strategyval nekem kinderspiel was win the játék. **(Oh, jól írtam? Németből sosem voltam fej — DoT)** Ja mégvalami: várostromnál segítséget kérhetünk Robintól, ha a nyíllal Shewronra **(Szerintem inkább Sherwood-ra, bár nekem soha nem segített semmit — DoT)** mutatunk.

Kiss Ákos Debrecenből PC-s tipphegyei mellett most egy C64-es tippbuckát is eljuttatott hozzánk.

GUNSHIP: Egy lemezmonitorral keressük meg, hol kezdődik a 'PILOT' file (a szektoron belül — az első a 18.sáv, 01-es szektor — a név előtt 2 byte-tal. (nem a 83. az az előtti 2 byte) Ezeket írjuk be sáv ill. szektor értéknek, hogy a PILOT nevű file-t tudjuk szerkeszteni. A most következő számok közül mind hexában van (ha minden igaz, így kell beírni a diskmonitorba).
04-17 byte: név, 18.byte: rang (00-őrmester... 07-ezredes), 19-1A: pontszám **(nekem nem sikerült felfognom, milyen formátumban, pedig esszem coder vagyok — DoT)**, 1B-27: kitüntetések. A megfelelőhöz be kell írni, hány db. legyen belőlük, bár kicsit h*lyén számozza.

Vágó Zsolt Pesten előszeretettel turkál „Amigéja lelkében". Most a **Lokomosőn** (Jeee!) kódjait küldte el. Az első a német, a második az angol verzió kódja.

LOCOMOTION: B. BOOT/BEAR (nem a GURU-s!), C. CHOR/CAVE, D.DORF/DUCK, E. ENIE/EAST, F. FUSS (ez német??) /FIRE, G. GIFT/GIRL, H. HAND/HALL, I. IGLU/TRON (még jó, hogy I-vel kezdődik.), J. JAHR/JEEP, KUSS(hehe...)/KING, L. LAND/LUCK

Gróber Krisztián Tatabányán is bányászgat Amigáján. Néhány eredmény:

CLIK CLAK: (ezt egy csomóan beküldték, de most ez akadt a kezembe.) 2-3518, 3-6382, 4-8427, 5-2385, 6-5924, 7-1267, 8-7208, 9-6532

EPIC: (ez már szinte mindenütt volt, de hogy ne kelljen keresgélni:) AURIGA, GEPHEUS, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS

ROGER RABBIT: Ha egyszerre lenyomjuk a 'SHIFT'-'ALT'-'CTRL'-'F5' millentyűket, valami érdekes dolgot tapasztalhatunk.

Szőke Gábor Gyuláról is tisztesseges tipphalmazt juttatott el hozzánk Amigára.

Railroad Tycoon: Dupla sínt a 'SHIFT+D'-vel építhetünk (a szimpla síneket is meg lehet duplázni). **(Akkor most talán én is beleszólnék. Már régóta le akartam írni a RT-os trükkjeimet, de mindig elmaradt. Én ugyan PC-n játszottam vele, de remélhetőleg jó Amigára is, amit mondok. 1. Jó üzlet felvenni 1 milkó kölcsönt, majd úgy elkölteni a hálózatra, hogy majdnem félmillió maradjon, s csődöt jelenteni. Csak 500 ezret kell visszafizetni. Vigyázat! Ilyenkor nem építkezhetünk. 2. Ha túl sok az adósságunk, akkor az hirtelen átvált pénzre. A teendő tehát a következő: építsünk össze-vissza mindenféle gyárat, vonatokat, stb. (amit lehet adósságért is), majd mikor pénzünk kb. -27 milkó, hirtelen átvált pozitív tartományokba. Ilyenkor még egy kicsit költeni kell, amíg nem csökken a pénz a kiadásokkor (még minusznak számít). 3. Jó kis stratégia az első 2 fokozatban az ellenfél városainak elcsórására. Teljesen véletlenül jöttem rá, úgy, hogy elcsúszott az egér, s signal tower-t építettem depot helyett. Tehát: húzzuk el a sínt a kiszemelt városig, de ne teljesen, egy helynyit hagyjunk a sín és az állomás között. A lehető legközelebbi helyre építsünk egy signal towert (nem kell törődni a vonzáskörzettel, itt nem szól érte, tehát mehet közvetlen a város mellé is), majd RÁ egy depotot. Ezt engedi. Ezután indítsunk el egy vonatot a depotra, s ha már odaért, s beállítottuk a menetrendjét, csak akkor húzzuk be a sínt. Ez a felsőbb fokozatokon nem tól nyerő, mert ott már számít az odaszállított cucc is, bár ha még egy vonattal szállítunk oda is (máshonnan, nem a depot-ról). Ha mienk a város, a depot-ról elszállíthatjuk a felhalmozódott árut. Remélem, nem raboltam az időtöket - DoT)**

POPULOUS II.: Gábor szerint jó módszer, ha megfertőzzük az ellenfél népét, s idővel armageddont hívunk, mivel ilyenkor a fertőzött emberek nem harcolnak.

EOB I.: Még mindig vannak, akik kimaradtak, pedig a CoV 31-ben is volt egy nagy darab kiegészítősdi. A zöld köves varázsgyűrűk levesznek 2-t az AC-ből (van, amelyik 3-at), aki pedig a kéket viseli, az nem sebesül meg zuhanáskor. A 7.szinten a 13-mal jelölt helyszíntől északra van egy „One leap of faith" feliratú rúna. Ha az innen nyugatra lévő gödörbe beleugrunk, a következő alszinten felvehetünk egy RAISE DEAD tekercset és egy EXTRA HEALING POTIONT. A teleportok használatával a 8.szint L-el jelölt pontjára jutunk. A 11. szinten levő csontokat érdemes felvenni, és visszamenni vele a törpékhez. A csontok tulajdonosa KIRATH, a 7. szintű varázsló (ne felejtsünk el vele memorizáltatni varázslatokat!). A BEHOLDER-t a pálcák nélkül is meg lehet ölni. Csaljuk ki az előtte levő nagy terembe, és a körbe-körbe lépkedés technikájával is meg lehet ölni. (csépelhetitek egy darabig)

Vida Szabolcs Veszprémből néhány szuper játékhoz küldött tippeket PC-re:

BATTLE COMMAND: A kimentett állást (*.BSG) valamilyen szövegszerkesztőbe töltve láthatjuk, hogy a vége előtt pár byte-al egy 'P' betű található. Ezt módosítsuk FF értékre, s 255 lézerünk lesz. Mindez persze csak akkor megy, ha már szereztünk lézert.

GUY SPY: A kimentett állás egyetlen byteból áll. Ez annak a pályának a sorszáma, ahol mentettünk.

Huh, hogy mindig véget ér ez a lap?!

- *Toom* névvel egy félbolond sót gyűjt, hogy eladja majd a Hátsóföldeken és saját bevallása szerint csodálatosan gazdag házai vannak odaát. Nekünk is hajlandó egy kis sót szedni, mindössze 2500 cp-ért. Ha valaki mindenképpen meg akarja venni egyszer a 2-es hely mastyrialját, akkor itt kell venni sót, csak mint már említettük, a mastyrial mindig el fog futni.
- Itt a sárkány, aminek lehet ásni a személ!

13) HELYSZÍN

GELDRON! A második falu. Az itteni emberek elég furcsán viselkednek, távolbarévedő szemekkel beszélnek, hallucinálnak. A rövid nézelődés után keressük fel a polgármestert. óh, megvan a gond forrása, egy defiler, név szerint *Wyrmias*. Ajánl nekünk egy cserét: mi elhozunk neki két szobordarabot, ő meg békénhagyja a falut. Az egyik szobordarab a 11-es helyen a silt runnereknél van, a másik meg egy druidánál északkeletre (20). De ha megpróbáljuk őt ölni, az egész falu velepusztul. Halottakkal egyelőre nem sok mindent tudnánk csinálni, tehát maradt az első verzió. Bólogassunk, majd keressük azt a szőnyeget, ami láthatóan üreget takar el. Nyissuk ki. Jé, rejtett bejárat! Odabent meg sok jó kincs.

A faluban még egy értelmes nő (!) van, akinél **REST**ni is lehet (csak nem vele). ő *Linara/Limara*, a falu gyógyítója. Nővére is elindult már, hogy megkeresse a szobor darabjait, ám még nem tért vissza.

21) HELYSZÍN

Geldron-ból északra ide lehet eljutni. Meglepetés, megint rabszolga-telep. Beszéljünk az üzletről normálisan *Arant*-tal, a mul vezetőjükkel. Ha valakinek van elég pénze, megveheti a gladiátorokat 10000 cp-ért, sőt, az összeget akár 8000-re le lehet alkudni. Ha valakinek meg elég HP-je van, az harcolhat, de senki ne becsülje alá az őröket, azért mert elég lusták. Hosszú lesz a harc. Győzelem után a rabszolgákat ideiglenesen még hagyjuk itt, később visszajöhetünk értük.

20) HELYSZÍN

Tam-tam-tam. Ütemes dobverés és rikoltozó magerák lakják ezt a helyet. Rövid nézelődés után mindenki észreveszi azt a szegény lekötözött nőt a jobb felső sarokban, és holtbiztos, hogy egy áldozat az egyik **SILT HORROR** számára. Oda kéne valahogy jutni, de a nő a másik felén van a szigetnek, ahova két helyen van átjáró. Az egyiknél le van szakadva a függőhíd, a másiknál pedig egy kolosszeus van az útban. A közeli magerával elbeszélgetve megtudhatjuk, hogy a nő tényleg áldozat lesz, a kolosszeust pedig egy *Dakaren* nevű druida építette, az ő uruk. Elég fura druida lesz a fickó... A következő lépés, hogy minden magerát megölsz. Roppant elmés, nem? 7-9. szint alatt ne próbáljuk. Mindenképpen nyissunk egy **FIREBALL**-lal a dobolókra, és ha szerencsénk van, mind bele is pusztult. Ha már csak a nő meg a mi csapatunk él a képen, menjünk el a baloldali részen (ahol a magerák is voltak) egy táborhelyhez, ott vedd fel a csáklyát (**GRAPPLING HOOK**), vissza a függőhídhoz. Akasszuk bele a csáklyát a hídba, és íme, a híd újból ép. Rohanjunk el a csajhoz, a fogaknál másszunk le. Oldozzuk el a pipit és kiderül, ő *Jázmin*, *Limara* testvére (hőhőhő!). A hálás szempillarebegtetésekre nem sok idő jut, mert hirtelen támad egy **SILT HORROR** (csápos lény, ami a siltben él, de a fejét hálistennek nem látjuk, mert igen ocsmány). Minden karját le kell ütni. És ekkor megjelenik *Dakaren*, a druida. Sopánkodik, hogy megszegte *Wyrmias* a fogadalmát, miszerint ha odaadja a szobrot, áldozatokat fog neki küldeni, és támad (10 HD-s). A bőrpáncélja az cool. Most *Jázmin* elvezet minket egy helyre (hohó, szempillarebegtetésnél lehet, hogy több lesz?), és elmondja, hogy ő addig itt marad, amíg *Wyrmias* él, de mi menjünk vissza **Geldron**ba. Pár tárgyat is kapunk. Vissza **Geldron**ba.

Ha már mindkét szobordarab nálunk van, *Wyrmias* teli szájjal vigyorog, adjuk neki, hadd őrüljön. Jön a szöveg: Haha, bolondok voltunk, most övé lesz a világhatalom, mert végre egy magasabb létformába szállhatott. Reszkess *Athas*. Aztán a teste eldől, a falulakók megszabadulnak uralmától, de a falu terén lévő szürke kőszobor kiegészül, és különös arcvonásokat vesz fel: *Wyrmias*-ét. Ne engedjük elfogni (ő nem bántana minket, jutalomból, hogy ezt megtettük érte), csapjunk oda. Nem lesz gyerekjáték leütni. Ha sikerült, a falubeliek boldogak ugyan, de még hiányoznak a harcosaik. Usgyi fel, beszéljünk a főnökükkel, *Karus*-sal (*I KILLED..., I'M FORMING ...*), ők visszatérnek. *Geldron* már boldog, és boldogan küldi embereit a szövetségbe (csak kell szólni a polgármesternek). 4000 XP, és ha *Limará*nak is elmondjuk, hogy él *Jázmin*, megtudjuk, hogy van egy titkosajtó a polgármester házában (hú, azt már kifosztotta valamelyik DS játékos előttünk!).

18) HELYSZÍN

Ideérünk, már támadnak is. A *WYVERN*-ekkel óvatosabbak legyünk, mert megmérgezhetnek, viszont nagyobb aggodalomra sincs ok. A falut mindig kirabolják a banditák, jelenlegi állapotában nem valami harcképes. Bejutni nem sok esélyt látnak a falusiak. Keressük fel:

- ***Mehtar***: A falu papja (lég), egy thrikreen. A földi dolgokkal nem is foglalkozik sokat, esélyt nem lát a túlélésre.
- ***Azami***: Ács, aki éppen a magtárat próbálja felújítani, bár tudja, hogy a banditák úgyis lerombolják.
- ***Lukyom***: Ő a tudákos ember. Bővebben a mellékquestekben.
- ***Uskuye***: Alvezér, saját bevallása szerint jó harcos (5. szint!), segíthet a rampager ellen (lásd mellék-quest).
- ***Chayoc***: A falu vezére. Először bizonyítsuk be neki, hogy nem vagyunk banditák: *... ONLY MY HOSPITALITY ..., THAT'S ENOUGH FOR ME...*. Ekkor elszégyelli magát és engesztelésképpen ránksóz egy +2-es parittyát, egy 1000 cp-s gemet meg egy gyümölcsöt. Keveset tud csak a várról, annyit hogy öreg, és a faluban él egy *Krikor* nevű törpe, akinek épp most ezzel van kapcsolatban a fókusza.
- **Krikor**: Nem nagyon örül látogatásunknak, ám ahhoz, hogy minél előbb megszabadulhasson tőlünk, ajánlott neki a gyors válasz. Mesél egy titkos bejáratról a várba, de mi legyünk pofátlanok, vezettessük is oda magunkat (*WOULD YOU SHOW ME..., TELL ME ABOUT THE CAVE, YES*). Kövessük, és hamarosan elérünk egy kőhöz, ami eltolható. Meg is van a bejárat a várba.

BARLANG

SCREAMER BEETLE-k fogadnak odabent, majd keressük fel a délnyugati sarokban élő kitagadottat (**OUTCAST**). *I MEAN NO HARM*, és békét is ajánl fel. Elmondja, micsoda gondok vannak idelent. A sötét pókok és népe, az elmeemberek sokszor harcolnak egymással, pedig békében is kereskedhetnének. Tegyünk ígéretet neki, hogy segítünk a békés szövetség létrehozásában, cserébe ad egy pókselyempáncélt. Másszunk át a sziklán, mondjuk a póknak, hogy a kitagadott küldött minket, mire az mesélget valamit. A meserészeket ezután inkább kihagyjuk, hiszen **JOURNAL ENTRY**-k most nincsenek, így mindent el lehet olvasni a programban, és jobb is. A pók ad egy talizmánt, segítségével nem fognak minket bántani a pókok (nagy része).

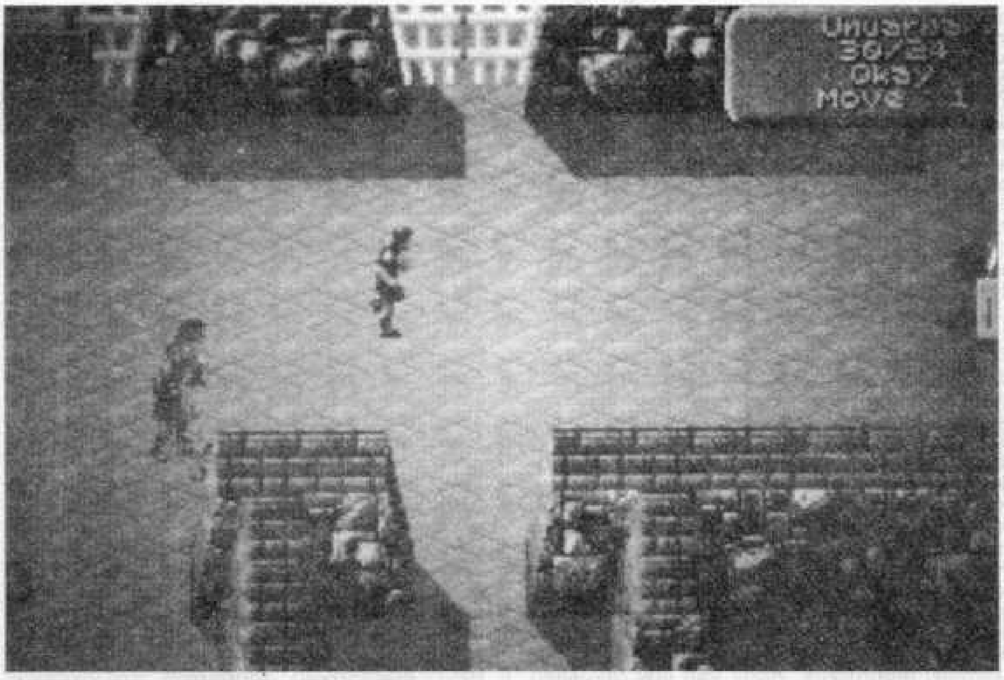
Menjünk fel a villogó csempés terembe, törjük be az állatat északra, nyomjuk le a szládokat meg ami csak támad. A teremben napló van, öt nyaklánc és egy csontba rótt átok (amivel sajnos semmit nem tudunk kezdeni). Tegyük el a nyakláncokat, majd fel. A négy hasonlót. Azt az egyet inkább hagyjuk még zsebben. Eljött az idő, hogy a királynőt meglátogassuk, ő is feladatokkal fog minket ellátni (de jó!), miszerint a gombatelepet pusztítsuk el a délnyugati részen. Induljunk arra. Nem messze a trónszobától a fia, Csitt-csatt herceg vár ránk, aki a királynő elleni puccshoz kér segítséget. Persze, persze, de az később. A telephez (ahol fekete lyuk is van) menet irtsuk ki az okvetlenkedő pókokat (mármint azt, ami támad), majd használjuk a Nagi titkos termében talált aranyláncot. A telep elpusztult. Vissza. Ah, a királynő már nem nagyon szeret minket. Sebaj, vissza, azután adjunk neki (persze először azt mondja, hogy menjünk a kincstárba vele, és akkor fog támadni). Arra vigyázzunk, hogy ha a herceg HP-i alacsonyan lennének, gyógyítsunk rajta. A belháború után a két nép ismét barátságot köt egymással, (feltéve, hogy a következőket mondjuk: *WAIT ..., NO ..., BUT ..., HE WON'T HURT ...*) mi megkaphatjuk a **SILK ARMOR**-t, pihenhetünk, majd a kis **MINDFOLK** egyik tagja ajánlkozik, hogy úgy visz be minket a várba, hogy az őrök nem tudnak riadót fújni. A bejárat az északkeleti sarokban van, a kis emberke bemászik a lánclyukon keresztül, a kapu kinyitódik, és bent is vagyunk.



VÁR, ELSŐ SZINT

Négy fontos hely van, a legközelebbit keressük fel, a kovácsműhelyt. Itt *Chareo* istállósfiú van, aki azt fájlalja (**nem arról volt szó, hogy nem lesz a CoV-ban tájl, meg bájt meg ilyesmik? CoVboy**), hogy még nem lovagolhat *wyvernet*, pedig ő jobban szereti azokat az állatokat, mint az embereket. Kiderül a wyvernek egy wyvern horog nevű varázscucc miatt engedelmeskednek a banditáknak, s a horgot egy *Tara* nevű különös varázslónő adta nekik, hogy együtt nagy hatalomra tegyenek szert. Egy ígéretet is tesz, hogy ha meglovagolhat egy wyvernet, akkor a leggyorsabb úton átereszt minket a bandavezérhez. Átverés, mert amint odaérnénk, kiáltana az őröknek, akik így időben ki tudnák ereszteni a wyverneket is.

A keleti útvesztő és templom a másik fontos hely. Egy furcsa körön kell átlépnünk, s odabent mindenhol zombiforma emberek vannak, akik ezt a helyet sosem hagyhatják el, mellesleg el sem pusztulhatnak (egy átok miatt). Az utóbbi állítást könnyen meg lehet cáfolni. Lesz egy kis mitugrász zombi is, aki mindenképpen követni akar minket, hogy majd mi segítünk rajta. Vállaljuk el, úgysem fog zavarni. Kicsit északabbra van a templom, aminek bejáratánál megint az a bizonyos kör van. A sok ketrecen kívül van egy gong is, amivel meg lehet(ne) idézni *Tarát* a templomba. Nekünk nem jött össze.



A harmadik délkeletre van, ez *Tara* kincseskamrája. Az épület sarkánál veszélyes vrockok állnak őrt (**OUTER PLANES**-es MC-ből, egy kicsit finomították rajta, annyira nem nehéz, mint ott). Anyánkat szidva ránkrontanak. Az épület déli fala tele van mágiával, tippünk az, hogy *Tara* végleges halálakor megnyílik. Odabent van az a kő is, amit az egyik mellék-questben keresnek.

A negyedik az istálló. A lehető leggyorsabban fussunk az őrökhöz, mert ha késlekedünk, a wyverneket is kieresztik. Szabad az út az emeletre.

VÁR, EMELET

Először keressük fel a druidát, aki az északnyugati részen van fogvatartva. A hozzávezető úton egy földelemmel is összeakadunk, üssük agyon. A druida, kicsit zilált hajából már lehet következtetni, hogy a levegő elemeit szolgálja. Azért jött a várba, hogy kiszabadítsa a wyverneket, ám elfogták. Földelemet állítottak az ajtaja elé, hogy ki ne szökjön. Első kérése: hozzuk el a **WYVERN HOOK**-ot, és öljük meg a banditafőnököt.

Menjünk le, majd tovább délre, mert ott lakik a főnök. Dicsér minket, s felajánl egy szövetséget, és már indul is, hogy elkísérjen minket a kincstárba. Azonnal szúrjuk hasba, mert csak több banditák hívna. A kincsei között lesz a **WYVERN HOOK** is, vigyük vissza a druidának. A druida a horog segítségével elereszti az összes ősgyíkot, a banditák harcképtelenné váltak. Nagyobb veszélyt jelent viszont *Tara*, akinek végső elpusztítására csak egyetlen módot lát: miután leöltük, öntsük rá ezt a potiont, hogy a darabjait a Nagy Szélszellem elvigye *Athas* minden csücskébe, s így soha többé ne tudjon *Tara* regenerálódni. Menjünk *Tará*hoz, üssük le, és... *Tara* eltűnik. Kisvártatva megint visszajön, megint leüthetjük, de megint eltűnik és így tovább a végtelenségig.

Igen, ezt a részt nem tudtuk megcsinálni, pedig sokat próbáltuk. Elcharmoltuk, lebénítottuk, dezintegráltuk, lenyilaztuk, megfőztük, megsütöttük, de mindig hiába, a potiont nem is nagyon tudtuk használni, csak magunkon. Megjelenése előtt mindig egy hang hallatszik. Érdekesség, hogy ha lent vagy megölése után, akkor újból emeletre menéskor már két *Tara* lesz. Sőt olyan is volt, hogy a második *Tara* lent is megjelent, a hegyoldal szélében. Hiába nyomtuk le ott, semmi változás. A terembe meg megidézni persze nem lehet, a tetemét meg sehol nem találtuk. Erről ennyit. Vissza a faluba.

Most ha szerencsénk van, akkor a faluban a vezér azonnal útnak indítja seregét, ha nem, akkor visszatölteni és még tökölni egy picit a várban. Tegyük fel, a harcosokat **Celdrite**-ből is útnak indították.

Vissza **Tejakecel**-be. Most nemsokára már a vége lesz, nem árt megcsinálni a mellékquesteket, ha még nem foglalkoztunk volna velük, mert a legvégére minden jó cuccra szükségünk lesz.

A **Tejakecel**-i tanács már vár minket. Nekünk kell *Chahl* döntése szerint az első sorokban fogunk harcolni. A kunyhónkban kincseket találunk. A többi falubeli hős is ígéri, hogy a kapun kívül találkozunk, és majd együtt... Amint kilépnénk **Tejakecel** ajtaján, a Látnok rohan ránk: Állj! Végre kitisztult a látomása! Csak akkor győzedelmeskedhetünk, ha a homokvihar által nemrég megtisztított városban megtaláljuk a dzsinnt. Induljunk akkor oda.

KORBNOR

Ebből a romvárosból csak két fejet lehetett idáig látni, a 3-as helyszínen, de most újból a felszínre került. Az ajtóban egy **PSURLON** vár minket, akivel beszélgessünk el hosszasan. Érdekes az egész sztori, de fél lapot betöltene. Elég annyi, hogy légy kedves hozzá, mert nem túl könnyű fiúk, de ne vidd el neki a palackot. Ezek a lények nagyon jó pszionicisták, dezintegrálástól kezdve majdnem akármivel meglephetnek. A legtöbb árnnyal lehet beszélgetni (a város volt lakói), csak a király tudja, hogy itt mindenki halott a psurlonokon kívül. Ha valamelyik őr sokat akadékoskodna, turn-öljünk egy nagyot. Valószínű ekkor már a lenti psurlon is ránkront, azt is vágjuk le. A közelben van egy **OBSIDIAN ORB OF KNOWLEDGE**, ami szintén a híres *Llod* terméke, és megtudhatjuk belőle, hogy mi is volt a terve, sőt hogyan halt meg. Keressük meg azt a furcsa testet, keleti irányban, útközben sokszor fognak nekünkrontani xornok vagy ilyesmik. Ha elértük a testet, az egy pukkanással eltűnik, de helyette egy teleport jelenik meg! Lépjünk rá. Most már a nyugati félen mászkálunk. Sok psurlonnal kell megküzdeni, míg végre elérhetjük a valódi testet, az északi szobában. Tegyük zsebre (szépen összehajtogathatjuk). Vissza középre, s most egyenesen fel. Az őrtálló psurlont mindegy hogy most vagy később nyomjuk le, de le kell nyomni. A fenti árny egészen különös: *Gragg* a neve, ő volt a királynak azon tanácsosa, aki nem akarta odaadni a psurlonoknak a palackot, és a királyt is lefejezte, amikor megszökött a saját fővesztéséről. A palack nála van és odaadja, ha végre elhozzuk neki a testét. Mutassuk meg neki, hogy máris teljesült kívánsága, tudniillik mi is kis dzsinnek vagyunk és csak a papát szeretnénk kiszabadítani az üvegből, mert nagyon megszédülhetett, hogy beleesett. Tegyük a testét a mauzóleumba, hogy megpihenhessen. A középső kriptát válasszuk neki. Taram! Megvan a dzsinn. Három kívánságunkat teljesíti, amelyeket a következő közül kell választani:

- Duplázza meg valamelyik fegyverünket — Adjon mérhetetlen vagyont (1.000.000 CP);
- Gyógyítsa fel a csapatot;
- Vigyen el a draji sereghez;

Az utolsó csata előtt mindenképpen gyógyítsuk magunkat maxra, de ha trainerrel játszunk, helyette választhatunk mást. A „*Vigyen ...*" parancsot mindenképpen el kell lőni, azaz maradt egy (trainerrel kettő). Bármelyiket (kivéve az utolsót) lehet kétszer kívánni. Ha odaadnánk a psurlonoknak a palackot, azok azt kívánnák, hogy a társaikat hozza le az asztrális síkról. Jó kis piffpuff lenne, 18 HD-s **PSURLON ADEPT**-ekkel (coool!!!). Mély lélegzet —> teleport! Ott vagyunk a síkon, csatlakoznak hozzánk a társaink. Az elején még ne lőjünk el sok védelmet, később sokkal, de sokkal nagyobb szükségünk lesz rá. A dzsinn elmondja, hogy egy árnysereget is vezényelt a seregeinkhez, ők is segíteni fognak. A mi feladatunk az lesz, hogy megöljük a hadvezért.

Mielőtt odaértünk volna, egy templarok csapataikkal késleltetnek minket. Van köztük pszionicista, templomar, őrök és daggoranok. Koncentráljuk támadásainkat a pszionicistákra és a templarokra, mert a harcosokkal és a daggoranokkal könnyen elbánnak társaink is. Kész? Gyorsan nyomjuk le a jobb gombot, hogy pause legyen, mentsünk állást, gyógyítsunk. Hamarosan elérjük végre a generális, *Kraxius* sátrát. Gúnyosan mosolyog, hogy szép hadsereget állítottunk össze, de mi meghalunk, mert ki tudna dacolni a draji elitcsapatokkal! Affranc, ez lesz a lehető legnehezebb csata. Mielőtt még a csapat tagokra bomlana, gyorsan jobb-gomb —> pause és ammennyi hasznos védővarázslatunk van, lőjük el. Ezután kezdjünk mi, egy **FIREBALL**-lal (pl. nyakláncból).

Elemezzük egy kicsit a csapatuk összetételét:

- Sok-sok elit harcos, mind 13. szintű (!), fémkardja van és borzasztókat tudnak sebezni;
- Telis-tele 9. szintű defilerekkel, akik örömmel dobják akár saját csapattagjaikra is az **ICE STORM**-okat, **FIREBALL**-okat, sokszor nagyobbat segítve így nekünk, mint maguknak.
- Pszionicisták (persze 9. szintűek);
- **BLACK MASTYRIAL**-ok;
- És maga *Kraxius*, aki a +3-as nagybaltáját forgatja;

A legjobb trükk, ha minden emberünk **FIREBALL**-t dobál, amíg van hova, úgy, hogy csata közben lehet egymásnak adogatni a cuccokat. Először tegyük helyre a defilereket és a pszionicistákat, majd jöhetnek a mastyrialok és az elit harcosok.

Legyőztük? Miénk az end-seq, ami sajnos még mindig nem éri el az ***EOB II.*** szintjét. Hogy miért hagyták ki a villámlás hangját, meg hogy tudták ennyire nyomott tőrforma kardot rajzolni!?

A lényeg az, hogy kapunk 20.000 XP-t, és elvehetjük *Kraxius* testéről a **Dragonsbane** nevű +4-es (!) kardot. A dzsinn elmondja, hogy a draji hadsereg feloszlott, tettünk le

gendává vált, és bizonyára felhívta sok jó és rossz hatalom figyelmét. A következő rész tuti.

Közben mi történt másutt? A legszomorúbb hír: *Chahl* elesett a csatában, amikor nekirontott kis csapatával a draji ék csúcsfalanxainak, és ezzel megtörte a rohamukat, igaz, halálát is ott lelte. A falunak új vezérek kellenek, a falusiak minket ajánlanak. *Katura* elindult **Nibenay**-ba, hogy megkeresse szüleit. És vége. A játékot még folytathatjuk tovább...

Nem maradt hátra más, mint a mellékküldetések:

• *Notaku* sokat tudna adni egyes dolgokért. Először el kell vinni egy adag lőtyit *Garya* atyának, **Tejakecel**-be. *Garya* atya ezt továbbküldené *Limará*nak, csak előtte még meg akar minket kérni arra, hogy adjunk még hozzá egy csipet sót. Válaszoljuk: *I'M JUST BEING PAID...*, mire ő kotyvasztja ki maga (nem túl logikus, viszont működik). *Limara* meg happy. A következő egy terrorvirág. Nevetséges név, nem? A **Celdrite**-i tudákos tudja megmondani, hogy is kell beszerezni. Menjünk **Celdrite**-ben az északi fához, amin kis sípok vannak. Fújjunk bele, így felhívjuk magunkra egy **RAMPAGER** figyelmét. Öljük meg a fa alatt, így kivirágzik a terrorvirág. A **RAMPAGER** egy 14 vagy 18 HD-s nagydarab monster, ilyennel küzd meg a legelején is egy varázsló. Ő belepusztul, nekünk nem szabad. Teljes immune a pszionikára. Megkérhetjük a **Celdrite**-beli alvezért is, hogy segítsen a harcban. Ezután már csak egy feladat maradt, amihez egy mastyrial fullánk kell, de olyan, ami nemrég spéci madarakat evett. A tizenegyes helyszínen találhatunk két obeliszket, ott le lehet mászni egy homokpadra. A homok felszínén egy furcsa süppedés látható —> az egy elbújt mastyrial. Gyilkoljuk le, s miénk a faroktüske. *Notaku*ról ennyi.

• **14) HELYSZÍN**

Erről nem is írtunk semmit. Három csoportot láthatunk, egy falka silt runner-t, két embert és magerákat. Menjünk először a silt runner-ekhez, akik arra kérnek, pusztítsuk el az őseiket, mert cserbenhagyták őket. Ezalatt az őseik szellemét kell érteni, pontosabban az őseik árnyait. Cserébe miénk lehetnek a kincsek. A sámánjuk elvezet minket a bejárathoz. Egy **TURN** elég lesz. A silt runnerek nagyon hálásak, és felkérnek minket arra, hogy most akkor legyünk mi az őseik szelleme. Támadnak.

A két emberrel nem sok értelmeset lehet kezdeni, induljunk akkor a magerák felé. Mi kezdjük a támadást, és menjünk be.

• **15) HELYSZÍN**

Utunk először rabszolgák közt vezet, akiknek kivágták a nyelvét. Amint a nagy terembe érünk, szóljunk oda az első ülő munkáshoz, hogy vigyen minket a főnökéhez. Ez a magera egy déli szobában helyezte el magát. Telepatikus úton tud velünk beszélgetni. *Balkazaar*, a defilerük elpusztítása lesz a fő cél. Ehhez át kell jutni az emberein, akik tudnak beszélni, két egymás melletti nagyobb teremben vannak. Ahhoz, hogy átengedjenek, ezeket válaszoljuk: *SHUT UP..., DISTURB HIM ..., YOU WILL BE FED TO THE BABAU.* Ha átjutottunk, ne keletre, hanem délre menjünk tovább.

Fontos megjegyezni, hogy *Balkazaar* kedvenc foglalkozása az idézgetés, és mihaszna külső létsíkbeli fenevadakkal veszi magát körbe. Az egyik a már említett vrock, a másik meg a babau. A kinti emberei is rettegnek tőlük, és nagy átalakulásukra várnak, de annak a folyamán nem más, mint egy babau költözik beléjük, ők maguk meghalnak.

A templom-negyedben délre van az idéző-szoba, négy vrockkal és egy **MONSTER SUMMONING III** tekerccsel. Érdemes érte bemenni. A másik fontos hely az, ahol egy árny is lakik. Beszélgetve vele, elmondja, hogy ő *Tanelyv*. El kell hoznunk a gyógyítószobába minden magerát. Először a Vaksit vigyük a fehéren kimeszelt terembe, majd vigyük vissza (*Balkazaar* mageráinak mondjuk: *... HEAL THE SLAVES ..., YOU WILL NOT INTERFERE ...*). A többi rabszolgát már Vaksi barátunk megcsinálja, következő kérdésükre bólogassunk (**YES**), és jön is *Balkazaar*, hogy megtoroljon mindent. Ő maga nem harcol (nem is lenne esélyünk egyelőre), de az a néhány babauja igen. Akkor jöjjön a leszámolás *Balkazaar*-ral (ha valakinek sürgős, most már be lehet gyűjteni az egyik jutalmunkat *Tanelyv*-től, és a gyógyító-szobát is használhatjuk, ami **REST**-eltet és fel is támaszt). Keletre. Az első thri-kreen után menjünk az átalakítás helyszínére, egyet várjunk, majd **ATTACK**. Keressük meg a teleport-követ, és kis szigetek közt megfelelően teleportálva szerezzük meg a gőtefogas kardot, ami +1 és még erőt is ad.

Menjünk be *Balkazaar* professzor szobájába, aki a körülményekhez képest szívesen fogad minket. Azt gondolja, *Dagolar* emberei vagyunk, és szövetséget ajánl fel, hogy menjünk vele az idézéshez. Ha vele mennénk, akkor az idéző-szobában a Névtelent hívná meg, de az mindig csak pár tűzelemet küldene, hogy elpusztítson minket. A tűzelemeket ugyan le lehet győzni, de *Balkazaar*-t nem, és ítéletnapig (pontosabban addig, míg felül nem kerekednének rajtunk a tűzelementálok) ott harcolhatnánk.

Csak mondjuk neki, hogy persze, megyünk, és amikor beljebbrohan a lakosztályába (balra), az ajtóban (vagy egy kicsit utána) álljunk le, pause, és az egyik könyvből olvasott tipp szerint próbáljuk ki a tükröt —> nyílvessző vagy kardikon. Minden egyes támadás rá sebzést okoz, szóval váltsunk egy sok HP-sre. Három ütés —> *Balkazaar* felsikolt és erejét elvesztette. Szabadon fosszuk ki a kincstárát (az őröket leütve), menjünk vissza *Tanelyv*-hez és markoljuk fel a jutalmat. A magerák a háborúban ugyan nem akarnak hozzánk csatlakozni, mert gyengék, de ide bármikor visszajöhetünk, szívesen fogadnak (a gyógyszoba még jó lesz feltámasztó-helynek).

• **KÚT**

Próbáljuk ki a kutat **Tejakecel**-ben! Egy árny fickó szomorkodik, és szeretné, ha visszahoznánk a szívkristályát, meg a barátnőjéét is (benne a nővel). Az ő kristályát valószínűleg *Tara* kincstárában találhatjuk meg, a csajához pedig az egyes helyszínen ereszkedhetünk le, ha kötelet használunk a hídnál. A nőt meg kell kérni, hogy menjen bele, vagy **USE**-oljuk rajta. További szívkristályt rendel *A'poss* is, akit egy másik falu kútjából leereszkedve találhatunk meg, ő cserébe adna egy **SHADOW SUMMONING** tekercset. Az is lehet, hogy *Tará*nál az ő szívkristálya van. Egyébként *A'poss* volt az oka, hogy a másik kettő odakerült. Ezeknek a története is igen megható, biztos kapcsolatban áll *Katura* őseivel **(Ezek az A'pósok mindig bajt okoznak — CoVboy)**.

Utolsó note: egy ember csak úgy használhat két fegyvert, ha legalább az egyik könnyű (nem fém). Sok tárgy van, ami növel egyes tulajdonságokat, de a legtöbbet naponta újból használni kell a hatás kedvéért. Ezekkel szépen fel lehet tuningolni a karaktereket, pl. 25-ös lehet a mulunk ereje (a félóriásé is), 25-ös az ügyessége a félszerzetnek, 24-es bölcsesség, stb.

A játék következő részét várjuk, a leírás ezennel végetért, addig is kellemes időtöltést!

Ühüm, ühüm. Már lezártuk a kéziratot, amikor HáPI mester térdre borult előttünk, s elhullatta könnyeit, miközben remegő ajkain elrebegte: *itt van eme pár soros kiegészítés a nemrégiben elkövetett DSUN leírásomhoz.* Na, jó, ezt hívják az utolsó utáni pillanatnak: Az arénában szépen le lehet szedni a keselyűket is, a gép meg alaposan meg is fosztja tollaitól. Később a tűzhelynél megkérdezi, hogy megsütjük-e. Valamire még jó lehet. Az arennában északkelet felé egy másik kimadzagolt figura szenved. Vízért epedezik. Ha valaki akar párszáz XP-t, adjon neki (az agyagkőcsögbe töltve), majd szabadítsa ki. Örömében rögtön nekiáll kérdezősködni, hogy mi ugye a népnemzeti *Fátylas Szövetségtől* jöttünk. Persze, persze, mondja megértő hangon a kalandor a napszúrottnak, együttérzően simogatva a beteg fejet. Most azt szeretné elérni, hogy fogadjuk be őt is a tagok közé. Igen, hogyne, mind hatalmas mágusok és mágus-szövetségesek vagyunk... Segíteni is hajlandó, igaz, jobb ha mire odaér lenyomunk minden szörnyet, mert a harmadik szintjével csak akadályoz a munkában. A gladiátor-lakhelyen, a zombis teremnél (ahol bezárul az ajtó), menjünk csak közelebb a falhoz, ott kiírja, hogy esetleg megtalálta-e a titkos ajtót az emberünk. Az északi falon bújik. Odabent van 4 +3-as nyílvessző, egy csont brigandine páncél, és a sírban egy $1500-os drágakő. Ez az a kő, amit oda lehet adni a fickónak, és valóban le is fizeti Kurzalt. Ragaszkodjunk ahhoz, hogy ő is velünk jöjjön, elvisz a patrónusához, egy templomoshoz. Éppen egy kiruccanásra kér minket, bizonyos ***Fogadó a Fejetlen óriáshoz*** nevű lebujban kell megtisztogatni ellenségeitől. El is vezetne minket oda, ám hamarosan meggondolja magát, s helyette a szökőkútnál az őröket hívja. Ha nem követed, akkor meg is lóghatunk, de a legjobb megoldás a *Scar* és bandájáé. Az agyagkőcsög nem DK-en van, hanem északon, egy nyugat felé nyíló szobában a keleti szárnyban. Ha túl sokat harcolnánk az arénában anélkül, hogy beszélnénk *Scar*ral, egyik nap meglepődve tapasztalhatjuk, hogy kihívott. Kérjük ugyanarra: **„LET'S WORK TOGETHER"**. Az eredmény is ugyanaz, a kapu megnyílik, fussunk oda, majd a többi a már ismertetett módon. A szörnykamrákban (a hegyivadászoknál) tényleg van egy titkos járat a legfelső cellából. Öljük le a szörnyet, zárjuk be magunk után az ajtót, majd keressünk az északi falon egy rejtett gombot. A titkos ajtó segítségével csak 2-3 *arénaőrt* kell mindenképpen megölnünk. Lent a csatornarendszerben megkaphatjuk a nagyhangú **LOW-WARREN THUG** főnök kincsét, ami egy 500-at érő gyűrű. Turkáljunk a szobában lévő kifolyóban, és ijesszünk a patkányra, amikor elkezd pampogni.

Ha a templomba a **LOW-WARREN THUG**okkal megyünk, velük is meg kell küzdenünk.

Ide egy képet tettünk volna, de nem találtuk sehol, sorry!

Most már tényleg vége...

• *HáPI*

ALONE IN THE DARK 2

1924. december 22. California — Hell's Kitchen. *A sövényen át egy ember mászik be a kertbe. A ház felé indul. Könnyedén felkapaszkodik a tetőre, majd bemászik az egyik ablakon. A szobában az ágyon egy gyermek fekszik, a falnál egy bohócruhás szellem ül. Az ember odamegy a gyermekhez, de ekkor rátámad a szellem és fojtogatni kezdi. A viaskodás közben egy pohár víz borul a földre. A szellem hirtelen eltűnik, az ember hanyatt esik, majd egy nő jön be a szobába...*
Egy táviratot kapunk, amelyben a következő áll: ***„A Hell's Kitchen el van átkozva. Grace Sanderst elrabolta Félszemű Jack. Segíts nekem. Stop"***

Ez az előzménye az **INFOGRAMES** új alkotásának, az ***Alone In The Dark II.*** részének. A játék, hasonlóan az előzőhöz, 256 színű grafikával készült. A leírást a francia verzióról készítettük.

A bevezető után egy menü jelenik meg;
Commencer une nouvelle partie — Új játék kezdése;
Continuer une ancienne partie — Kimentett állás betöltése;
Sortir du jeu — Kilépés a játékból;

Miután új játékot kezdtünk, újabb animáció következik. 2 nappal később egy taxi érkezik a kísértetházhoz. Az utas kiszáll, és felrobbantja a kaput. Ezzel az emberrel leszünk a játék folyamán. A neve *Edward Carnby*.

A játék irányításáról:

Az '**Escape**' megnyomása után egy menü jelenik meg a képernyőn.

Retour au Jeu — Visszatérés a játékhoz;
Sauver Jeu — Játék kimentése (Hat hely áll rendelkezésünkre). Hasznos dolog sűrűn használni.
Rappeler un Jeu Sauvé — Kimentett játékállás betöltése;
Musique Arretés/Activés — Zene kikapcsolása/bekapcsolása;
Sons/Bruitages Arretés/Activés — Zörejek kikapcsolása/bekapcsolása;
Niveau de détail:Elevé/Faible — A grafika minősége: magas/alacsony felbontás;
Abandonner — Kilépés a főmenübe.

Az '**Enter**' megnyomása után a nálunk lévő tárgyak listája látható. A fel/le nyilak segítségével válthatunk közöttük. Az **Actions**nál a mi egészségi állapotunk jelenik meg bal oldalt (Egy szám a bal alsó téglalapban; a kis üvegek **(Fiole)** megivásával növelhetjük). A tárgyon vagy az **Actions**-on az 'Enter'-t megnyomva a következő lehetőségek közül választhatunk:

Actions:
Combattre — Harcolni (Kézzel)
Pousser — Tolni
Tárgyaknál:
Utiliser — Használni
Poser/Mettre — Letenni
Lire — Olvasni/megnézni
Recharger — Újratölteni (Pisztolyt, puskát)
Ouvrir/Chercher — Kinyitni/belenézni (Pl. egy zsákba)
Manger/Boire — Megenni/meginni
Lancer — Eldobni

A harcoláshoz a '**SPACE**'-t nyomva kell tartani. A nyilakkal irányíthatjuk a különböző ütéseket.

A lőfegyverek használatához is lenyomva kell tartani a '**SPACE**'-t. A jobbra/balra nyíllal foroghatunk, az előrenyíl megnyomásával lőhetünk.

És most kezdődjön a megoldás!

A robbanástól elájult szellem hamarosan magához tér. Öljük meg, így egy puskához (**Une Thompson**), egy tölténytárhoz (**Un Chargeur**) és egy üveghez (**Une Fiole**) jutunk. Töltsük fel a puska tárát (**Chargeur-Utiliser**). Induljunk el a ház felé. Itt újabb két szellem vár ránk. Öljük meg ezeket is, majd toljuk arrébb a horgonyt ábrázoló szobrot. Így szabaddá válik a sövényből épített labirintus.

Az első baloldali bejárónál lévő szellemnél egy fénykép (**Une Photo**) van, ami egy szobrot ábrázol. A következő beugróban lévő szörny megölésekor egy tölténytárhoz és egy üveghez jutunk, a földön pedig egy kötelet (**Une Corde**) találunk. A kereszteződésnél menjünk előre, majd a kanyar után tovább előre. Egy csáklyát (**Un Grappin**) találunk a földön. Lépjünk rá arra a kártyára, amit a második beugróban is láttunk. Egy titkos ajtó nyílik ki, és egy alagútba jutunk.

A szellemet öljük meg. Egy notesztöredéket (**Un Fragment de Carnet**) találunk nála. Az alagút másik végén a létra alján egy üveget vehetünk fel. Az átjárón viszont nem mehetünk ki, mert be van zárva. Toljuk arrébb a ládát. Mögötte egy fém kártyalapot találunk.

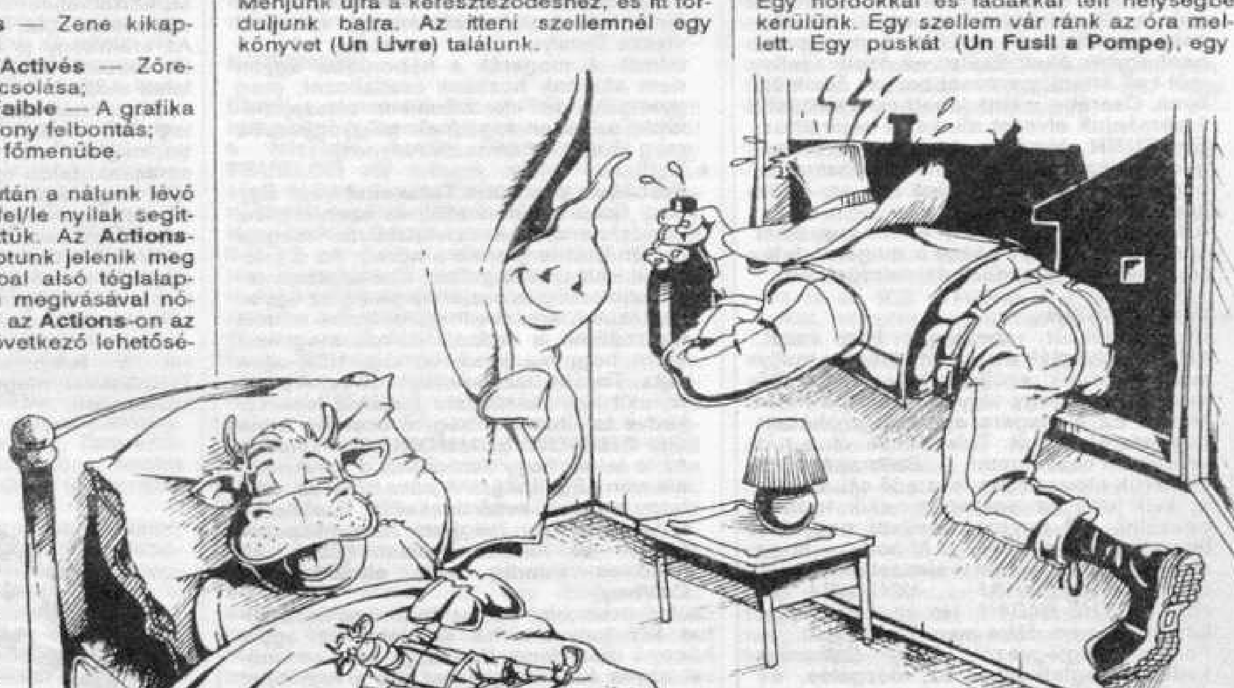
Tegyük rá ezt az oltárra, ami kiemelkedett a földből. Kinyílik a másik kijárat ajtaja, így azon is kijuthatunk.
Menjünk újra a kereszteződéshez, és itt forduljunk balra. Az itteni szellemnél egy könyvet (**Un Livre**) találunk.

A kereszteződésnél már csak egy irányba nem mentünk, most induljunk el arra. A szellem utáni zsákutcában egy tölténytárat találunk. A zsákutcából visszafele ne forduljunk a kereszteződés felé, hanem menjünk tovább egyenesen, majd balra. Öljük meg ezt a szellemet is. Egy kalózkardot (**Un Sabre de Pirate**) vehetünk fel tőle. Menjünk innen jobbra az első úthoz. A szellem mögött hadonászó indák állják el utunkat. Vágjuk le ezeket a karddal, ami ezután eltörik. Menjünk előre. Itt is egy szellemmel találkozunk, aki megnehezíti továbbhaladásunkat. Miután megöltük, egy újságlapot vehetünk fel a földről. Ezután kössük a kötelet a csáklyára (**Corde-Utiliser**), majd dobjuk fel a szobor karjára, a bejárathoz állva. A szobor karját lehúzva kinyílik a kapu. Menjünk be rajta.

Egy föld alatti alagútba jutottunk. Az esés közben néhány dolgunk elveszett, többek között a puskánk. A híd előtt egy ötcentes érmét (**Une piece de 5 cents**), a hídon egy kurblit (**Une Manivelle**), a híd után egy papírzacskót találunk. Az út végén egy hulla van, mellette egy pipaszurkálót és egy noteszdarabot fedezünk fel. Ez éppen a másik része annak, amit régebben találtunk, ezért összerakhatjuk a kettőt (**Utiliser**). Egy detektív feljegyzéseit olvashatjuk el belőle:
„Carnby, ha ezeket a sorokat olvasod, az azt jelenti, hogy én halott vagyok. A Sanders lányt Félszemű Jack elrabolta. Annak ellenére, hogy újságot írt, ez az ember egy szörnyeteg. A játék és a halál kísérti. Hell's Kitchen tele van titkos átjárókkal. Biztos vagok abban, hogy az egyik megoldása a kártyákban rejlik. Emlékezz a poker-játszmáinkra. Azt is elmondhatom neked, hogy a banda alkoholt párol le a pincében, és ezt dagálykor hajón szállítja el, a sziklafalban lévő barlangból indulva. Carnby, hozdd el a lányt ebből a szennyből. Tudom, hogy képes vagy rá. A tanulónak most túl kell tennie mesterén."

Az ajtó zárva van. Kinyitásához toljuk be az újságpapírt az ajtó alatt (**Une Page de Journal-Utiliser**), majd a pipaszurkálóval lökjük be a kulcsot. Az újságot kihúzva a kulcsot is kihúzzuk, amivel kinyithatjuk az ajtót.

Egy hordókkal és ládákkal teli helységbe kerülünk. Egy szellem vár ránk az óra mellett. Egy puskát (**Un Fusil a Pompe**), egy



üveget és egy kéziratot (**Un Manuscrit**) találunk nála. Az óra oldalán egy lyuk van, ebbe tegyük bele a kurblit. Megtekerésekor egy titkos ajtó nyílik ki a dobozok mögött. Bent egy doboz töltényt (**Des Cartouches Pour Fusil a Pompe**) és egy liftet találunk. Menjünk fel a lifttel.

A fenti szobában a szellemnél egy kampó (**Un Crochet**) van. A szomszéd szobában egy sulykot (**Un Battoir**) találunk, ami verekedéshez nagyon jó. A következő ajtó után egy céllövőterembe kerülünk, ahol a két szellem rögtön célpontot vált és ránk lő. Az asztalon egy doboz töltény van. A céltáblák forgatgatására (Készüljünk fel harcra, és így ütögessük a céltáblákat, míg mindegyiken a káró ász jelenik meg) egy szellem jön ki a kamrából.

Bent egy üveg Whiskeyt találunk. Ne igyuk meg, mert árt az egészségünknek. A polcon lévő másik üveg tartalmát viszont nyugodtan megihatjuk. A bejárat mellett a falon egy félkarú rabló (játékgép) található. Próbáljuk ki az ötcentessel! (**Utiliser**) Két zsetont nyerünk vele. A hátsó részen két könyvet találunk. Az egyik egy biliárdkönyv, a másik egy színdarab szövegkönyve. A céllövőterembe visszatérve egy szellemet találunk a falnak támaszkodva, mellette egy zsák van a földön. A szellem megölése után felvehetjük a zsákot, amiben egy mikulásjelmezt találunk (**Ouvrir/Chercher**). Menjünk vissza a fürdőszoba-szerű helyiségbe, és innen menjünk fel a lépcsőn.

A földszinten egy kistermetű szakács tudatja jelenlétünket a többi szellemmel, hangosat kiáltva, ha nem vettük fel a mikulásjelmezt. Menjünk a szobor mellé, itt egy koronát (**Une Couronne**) találunk. A szoborral szemközt lévő ajtó zárva van, ezért a mellette lévőn menjünk be. A konyhába jutunk. Az asztalról egy serpenyőt (**Une Poele a Frire**) és egy tál tükörtojást (**Une Assiette d'Oeufs au plat**) vehetünk fel. A szakács (aki mellesleg unalmában köpőcsővel szórakozik) biztat, hogy együnk az ételből. Fogadjuk meg tanácsát, így 10 ponttal növekszik életerőnk. A sütő mellett egy üveg méreg (**Du Poison**), a konyhaszekrényen pedig egy üveg bor (**Du Vin**) van. Ezeket összeöntve (**Utiliser**) egy üveg mérgezett bort kapunk (**Du Vin Empoisonné**).

Menjünk az első emeletre, ahol csak egy szellem vár ránk. Öljük meg. Menjünk be az ajtón. Balra egy fürdőszoba, jobbra két másik szoba van. A középsőben egy szellemet találunk, aki a billiárdasztal mellett áll. Amikor belépünk, egy pisztolyt (**Un Deringer**) dob át a billiárdasztal túloldalára. Vegyük fel, majd támadjunk rá a szellemre. Egy sétapálca-kardot (**Une Canne-Epée**) találunk nála. A könyvespolcról egy pergamendarabot (**Un 1/2 Parchemin**) és egy könyvet vehetünk fel.

A harmadik szobából egy másik helyiség nyílik, amiből egy fürdőszobába juthatunk. A szoba egyik sarkában két kéz kezd el karddal hadonászni, ha a közelükbe megyünk. A kard segítségével szúrjuk le mindkettőt. A két kéz egy fél pergamenre vigyázott, ami a nálunk lévő fél pergamen másik darabja. Rakjuk össze ezeket (**Utiliser**). Így a *„Sakk és Varázslat"* tekercset kapjuk.

Menjünk vissza a földszintre, a szoborral szemben lévő ajtóhoz. Tegyük le a mérgezett bort (**Poser/Mettre**). Egy kis idő múlva két szellem tántorog ki, majd holtan esnek össze. Dobjuk be az orgona közepén lévő nyílásba a két zsetont. A földön egy spanyol aranypénz (**Un Doublon**) jelenik meg és kinyílik a terem végében lévő ajtó. Ezen keresztül egy kis szobába kerültünk, ahol öt ágy van. Az egyiken egy golyóálló mellényt (**Un Gilet de Pare-Balles**), az ágyak között egy géppuskát (**Une Thompson**) és egy tölténytárat találunk. A puska sajnos nem működik, a mellényt viszont hasznos felvenni.

A szobor melletti ajtón át egy kis szobába kerülünk. Innen egy nagy terembe, ahol sok szellem vár ránk. Ha bemenet után rögtön kijövünk és az ajtó mellé állunk, könnyedén végezhetünk velük, mert csak egyesével férnek ki. A teremben a karácsonyfán egy billiárdgolyót találunk.

Menjünk fel a billiárdasztalhoz. Az asztal mellett egy játék van, amibe ha bedobjuk a billiárdgolyót, a sarokban lévő szekrény arrébbtolódik és egy ajtó válik szabaddá mögötte. Sajnos zárva van.

A szomszéd szobában van egy fehér mellszobor. Tegyük rá a koronát (**Utiliser**). Így a szomszédos kis szobában egy amulett jelenik meg a földön. Ezt felvéve egy kis lebegés után egy másik kis szobába jutunk. Itt egy üzenetet (**Un Message**) és egy üveget találunk. Menjünk ki az ajtón. A sarkon lévő kis ládikában egy Thompson és egy tölténytár van. Ezek segítségével könnyen elintézhetjük a ránk támadó két szellemet. Az egyiknél egy kézigránát (**Une Grenade**), a másiknál egy kulcs (**Une Clé**) van. A kétszárnyú ajtó mögötti szobában egy dobozból egy fej lóg ki. Az aranypénz segítségével (**Utiliser**) leszedhetjük a pomponját (**Un Pompon**). A másik szobában egy bohóccal találjuk szembe magunkat, aki előttünk ugrálva zavarja haladásunkat. Egy kis szoba nyílik innen, ahol kígyók támadnak ránk, ezért mielőtt bemennénk, dobjuk be a pompont (**Lancer**). A kígyók ezt fogják követni, így nyugodtan bemehetünk a kis lejáróba.

A földszinti nagy terem kandallójába érkezünk. Menjünk fel az emeleten lévő zárt ajtóhoz. Az előbb talált kulcs éppen nyitja, így menjünk be rajta. Egy cellába jutunk, ami egy szobában van. Egy szellem van itt, Félszemű Jack, aki odajön hozzánk, és elmeséli nekünk történetét.

„A Flying Dutchman úgy vonzott, mint méz a méhet. Az ellenség abba akarta hagyni a harcot. Ágyúik a halált szórták. A hajóm elsüllyedt, a fedélzet vérben úszott. 1724. karácsonyán a fájdalmas kiáltások úgy szóltak, mint a legszebb himnuszok. A kapitány, Nichols engem elátkozva halt meg: "csak az én kardom ölhet meg téged, Jack." Azóta a *kardja a Flying Dutchman hídjára van állítva. A kapzsi helyettes tisztjeim felfeszítették a hajófenék zárait. A legénység csalódott... De én tudtam, hogy sok kincsünk van. Elisabeth szeméből kiolvastam célunkat. A halál hiú ábránd lett. Aláírtam a szerződést, az embereimmel együtt. A Dutchman a mi hajónk lett. Azóta ezernyi legenda terjedt el. Itt rejtőzködtünk 1824-ben, amikor a sziklafal ráomlott a hajónkra. A terület vérben úszott, ekkor kapta a Hell's Kitchen (Pokol konyhája) nevet. Egy ember felajánlotta nekünk jövőnk biztosítását. Azóta mi uralkodunk."*

Miután kiment a szobából, próbáljuk meg kinyitni a cella ajtaját a kampóval. Szerencsénkre sikerül, így kimehetünk innen. Menjünk a földszintre, ahol a főbejáraton bejön egy szellemnő. Varázslatától a földre kerülünk, majd egy hajókabinba. Ő is elmeséli nekünk történetét:

„200 évvel ezelőtt Haitin szálltam partra. Egy ártatlan fiatal lány voltam, de Cotten, a gyámapám megtanította nekem a félelmet. Titokban egyik rabszolgája megtanított a sötét erők használatára. De a tanítvány túltett mesterén. Cotten az én teremtményem lett, megismerte bosszúmat. A katonák elfogtak, de Cottent nem ismerték föl. A Flying Dutchman lett a börtönöm. 'Láttam', hogy a kapitány hova rejtette el bilincsem kulcsát. Félszemű Jack 'meghallotta' segélykiáltásomat. A lelkem vezette el hozzám. Legénységével aláírta az egyezményt: halhatatlanok lesznek, és száz évenként más fog helyettük öregedni. A szabadság szele söpört végig börtönömön..."

Mivel megláncoltak minket, mostantól a kislányt, *Grace*-t fogjuk irányítani. Toljuk arrébb a kis ajtót elzáró deszkát. A szomszéd szobában az asztalon egy szendvicset (**Un Sandwich**) és egy borstartót (**Une Poivriere**) találunk. A papagáj mellől vegyük fel a földről a madáreledelt (**Un sac de Graines**) és etessük meg vele. Cserébe egy versikét mond el nekünk. Menjünk ki az ajtón, majd rögtön jöjjünk vissza a szobába és menjünk az asztalhoz a sarokba. Miután elment a szellem az ajtó elött, menjünk ki, majd jobbra és menjünk fel a létrán. A következő szinten menjünk tovább a következő létrán. A hajó fedélzetére jutunk.

Négy részeg kalóz ugrál itt, úgyhogy nagyon vigyáznunk kell. Fussunk a bal oldali hordó mögé, innen a bal oldalon lévő ládához, majd a felső hordóhoz. Menjünk a jobb oldali hordóhoz, vegyük fel mellőle a tűzcsiholót és másszunk le a lyukon.

Egy kis szobába kerülünk. A kis ládában egy kis ágyút (**Un petit canon**), a polcon egy kristályvázát (**Un Vase de Cristal**), az ágy melleti szekrényben pedig egy botot találunk (**Le Baton de Capitane**). A kis ágyút tegyük le az ajtóval szembe és töltsük meg borssal. Vágjuk a falhoz a vázát. A csörömpölésre egy szellem jön be. Gyújtsuk be az ágyút a csiholóvassal, így megöljük a szellemet. Egy csengőt (**Une Clochette**) találunk nála. Szaladjunk át a szemben lévő konyhába. Vegyük fel az asztalról a csirkelábat (**Une Patte de Poulet**). Álljunk a sütő elé és rázzuk meg a csengőt (**Utiliser**). Miután kinyílt az ajtaja, másszunk bele. Egy kulcsot találunk benne, majd a házba teleportálódunk.

A kulccsal nyissuk ki a szekrényt. Egy doboz jeget (**Une Glaciere**) és egy edény melaszt (**Un Pot de Mélasse**) találunk benne. Menjünk ki a hallra nyíló ajtón. Egy szellem fut felénk. Öntsük ki az ajtó elé a jeget, majd menjünk vissza a konyhába. A szellem elcsúszik a jégen, így szabaddá válik előttünk az út. Menjünk fel az emeletre. Egy szellem itt is el akar kapni, de sebaj, öntsük ki a melaszt az ajtó elé, és menjünk tovább. A billiárdasztalban egy zsetont találunk. Az innen nyíló szobában a szekrény mellől a bottal egy könyvet és egy kulcsot (**La Clé des Fers**) lelünk. Ez a kulcs éppen *Carnby* láncának kulcsa. Menjünk abba a szobába, ahol az amulettet találtuk, tegyük le a botot, ami így díszes pálcává alakul át (**Un Baton de Loa**), és a hallba teleportálódunk.

A konyhában egy újabb szellem vár ránk. Csalogassuk ezt is a jégre. Így szabaddá válik az út a sütőhöz. Teleportáljunk vissza a hajóra úgy, ahogyan idejöttünk. A hajón két kis szakács vár ránk, akik elkapnak és átadnak egy másik szellemnek, aki a cellába visz vissza.

Újra *Carnby*-t irányíthatjuk. Néhány próbálkozás után sikerül elérnünk a kulcsot. Öljük meg a szellemet. Egy kardot találunk nála (**Un Sabre de Pirate**). A szomszéd szobában egy újabb szellem támad ránk. Megölése után egy puskával és egy üveggel leszünk gazdagabbak. A folyosón lévő szellemnél egy pisztoly (**Un Pistolet de Pirate**) és egy rövid gyújtózsinór (**Une Meche Courte**) van. A folyosó végén menjünk be az ajtón. Itt is egy szellemet találunk. Nála pedig egy üveget és egy zacskó pisztolytöltényt (**Des Munnitions pour Pistolet de Pirate**). A szomszéd szobában a szellem a falábával lövöldöz ránk. Öljük meg őt is a karddal. Egy pisztolyt, egy páncélinget (**Une Cotte de Mailles**), töltényeket és egy üveget találunk nála. Ha arrébb toljuk a hordót, felvehetjük mögüle az üve

get (**Une Bouteille**) és a másik páncélinget. Vegyük ezt fel magunkra. Az üveget vágjuk a falhoz, így egy tekercshez jutunk.

A folyosó közepén lévő ajtó a kovácsműhelybe vezet. Két szellem vár itt ránk. Megölésük után vegyük fel a tűzből a piszkavasat (**Un Tisonnier**), az asztalról a harapófogót (**Des Tenailles**), és a sarokból a kulcsot. Ez az alsó szint utolsó ajtajának a kulcsa. Nyissuk ki, és menjünk be ide. Ez a hajó fegyverraktára. A szellemnél egy könyv (**Un Opuscule**) és egy puskaporos hordó (**Un Tonnelet de Poudre**) van. Menjünk fel a létrán a felső szintre.

Intézzük el a folyosón lévő őrt. Menjünk be a középső ajtón a szellemek hálószobájába. Hárman alszanak itt. Tegyük le a földre a puskaport, majd menjünk be a szemközti ajtón. Az ágyú mellet egy szellem alszik, akinél egy zacskó pisztolytöltényt találunk. Vágjuk el az ágyú köteleit a harapófogóval és toljuk arrébb az ágyút. Tegyük rá a gyújtózsinórt, és gyújtsuk meg az izzó piszkavassal. A hálószoba felrobban ténykedésünk következtében. Bent egy zacskó aranyat (**Un Sac de Pieces d'Or**) és egy üveget találunk. Menjünk a konyha ajtaja elé és csörgessük meg az aranyat. Kinyílik az ajtó. Bent két kistermetű szakács áll velünk szemben. A polcról egy üveget vehetünk le. Egy ajtó nyílik innen, ami mögött egy köpőcsövező szakács van. Egy fém kártyalapot (**Un Valet de Carreau métallique**) találunk nála.

A konyhával szemközti ajtót kinyithatjuk a talált kártyával. Miután bementünk, a boszorkány újra a plafonra varázsol minket.

Megint a kislányt irányíthatjuk. Tegyük be a díszes botot a szobor kezébe, így kinyílik a mellette lévő ajtó. Menjünk be, majd itt az asztalhoz, ami mögött a boszorkány áll. Suhogtassuk meg vészjóslóan a csirkelábat (**Utiliser**). A boszorkány eltávozik az élők (halottak?!) sorából. A hajó remegni kezd, és újra *Carnby* irányítását vesszük át.

Miután leesünk a földre, rohanjunk ki az ajtón, mielőtt a nagy szellem ránk támad. Menjünk fel a fedélzetre és öljük meg a szellemeket, majd vegyük fel az általuk elhagyott kampót. Másszunk fel az árbócra és lökjük le a szellemet. Álljunk a kötél alá és a kampó segítségével menjünk át a másik árbócra (**Utiliser**). Az itt lévő szellemet lőjjük le a pisztollyal, majd ugorjunk le a fedélzetre.

Vegyük fel a kardot, amit a szellem leejtett. Ez *Nichols* kapitány kardja (**L'Epée du Captain Nichols**). Menjünk az árbóchoz, jé *Grace* hozzá van kötözve. Szabadítsuk ki a harapófogóval, majd vágjuk el a rá irányított ágyú kanócát. Ezután már nyugodtan rátámadhatunk Félszemű Jack-re, *Nichols* kapitány kardjával.

Miután végeztünk vele, a finálé következik: A csónakba ugrunk, és elkezdünk evezni. Eközben Félszemű Jack az ágyúhoz megy, és meggyújtja. A nagy robbanás beomlasztja a sziklafalat, így kijuthatunk a barlangból. **Hell's Kitchen** eltűnik. Kijutunk a nyílt tengerre, megjelenik a **The End** felirat, és *Grace* integetéssel búcsúzik el tőlünk.

Ennyi volt az *Alone In The Dark* második részének leírása. A térképek most helyhiány miatt kimaradtak, legközelebb bepótoljuk! Köszönet Czakó Gergelynek, Szegő Dánielnek és Vass Lajosnak a beküldött tippekért.

● *DINO*

DARK QUEEN OF KRYNN

Az SSI egyik legnagyobb sikerű játéksorozatának (mint majdnem mindegyik játéksorozata az volt, ami AD&D-vel keveredett, kivéve talán a *SAVAGE FRONTIER*-est) már a harmadik része kerülhetett az ember kezébe úgy 1992. májusa után, ámbár a hazai PC-sek legnagyobb része csak jóval később, január után kaparinthatta meg. Az nagyon aggasztó volt számunkra, hogy ez a sorozat hivatalosabban kimaradt a CoV életéből, pontosabban csak Adventour-ként jött ki. Nem mintha így annyival alacsonyabb színvonalú lett volna az egész, hanem úgy az emberi érzéseinket tekintve hagyott ez így egy kis kívánnivalót maga után.

Pótolni szeretnénk, (jobb később mint soha). A **FORGOTTEN REALMS** sorozat ugyan négy részig kibírta (*POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES*, és a rosszemlékű *POOLS OF DARKNESS*), de ezt össze sikerült sűríteniük háromra (*CHAMPIONS OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN* és ez). Nehéz dolgunk van., mert a leírás és a térképek jelenlegi állapotát tekintve aligha fogjuk a témát 2 részben letudni, de azért igyekszünk. Most csak egy röpke bevezetőre jutott hely, legközelebb már egy kicsit mélyebben belemászunk.

Itt is ugyanúgy van hozzáférésünk a legmagasabb szintű varázslatokhoz, mint a *POOLS OF DARKNESS*-ben vagy az *EOB 3*-ban, s a felső szinthatár a 40 (nekünk csak a tolvaj tudott elérni ilyen magaslatokra).

A történet nagyon kellemes (hát még ha a **Journal Entry**-k is megjelennének), de a magasszintű karakterek próbára tevése valahogy sántít néha. A *POOLS OF DARKNESS*-ben más létsíkokon kalandoztunk egy kicsit, illetve a katasztrófába juttatott föld szörnyűségei biztosították egy harmincadik szintű csapatnak, hogy ne kelljen végighortyognia a műsort, míg az a pár goblin törzs és rátámad, hogy végre elhajíthassa azt a 30d6-os **FIREBALL**-t, amitől azután kipusztul minden ellenfél. Így saját szerkesztésű agyrémek (**MINIONS OF BANE, BITS OF MOANDER**) tették egy kicsit változatosabbá a menüt, a külső létsíkok extraerős rosszfiújai mellett (meg az se volt nagyon unalmas, mikor egy szál gyufa nélkül kellett lenyomni 30 óriáspókot).

Krynn világához viszont ez valahogy nem illeszkedhetett volna. Ott viszonylag ritka a mászkálás más síkokra, egyedül az Abyssra lehet könnyen bérletet váltani, mert *Krynn* „alatt" más gonosz alvilági sík nincs is nagyon használatban. Sok kis extradimenzionális sík sem található minden kutyaólban, szóval maradt nekik a halmozás és a saját ötlet.

Mind a kettőből köszönjük, de elegünk lett. Igencsak megsínylette a realitása az egésznek, mikor tizenkét sárkány támadhat az emberre csak simán véletlen találkozás (**ENCOUNTER**) során, akik úgy látszik együtt járnak vadászni, vagy nagycsaládokat akarnak alapítani (ugyanis sárkányseregarrafelé nincs, ahol ezek voltak, s nem is őrjáratot tartottak). Főleg, hogy ezek OTHLORX-ok (speckós taladasi változata a sárkányoknak)! Mivel a zöld othlorxok még a saját fajtájukat is megölik, ha a területükre merészkedik.

De az sem rossz, hogy a tenger fenekén igen gyakran léphetünk **SEA SNAKE**-k farkára, s amikor azok ránkvetnék magukat a kalandorokra, segítségükre siet háromnégy arrajáró **EYE OF THE DEEP**, 4-5 elcsellengett **GIANT SQUID**, az óriási tengeri liliomokról nem is beszélve. Ej, de sűrűn laknak a víz alatt! Azonkívül a dargonestik városában...

Aztán itt van a kis **ENCHANTED** draconian sorozatuk. Igen jó ötlet. De hogy a **BOZAK**, **SIVAK** és **AURAK** fajtája az **ENCHANTED**-eknek veszélyesebb, mint egy eredeti, felnőtt sárkány változata, az is igaz. Hogy örülne egy ADULT aranysárkány, ha AC-je — 8 lenne, tudna pár **DELAYED BLAST FIREBALL**-t, (kb) 18HD-s maradna, de ketszer is le kéne ezt mind sebezni róla — hacsak valaki nem kívánja megvárni azt a 6 percet, míg magától elhullik, épp az egyik embered közelében —, majd halálakor egy 70-90 HP sebzésű robbanással és nagy esélyű kábításokkal ránthatná magával a halálba legyőzőjét. Arról nem is beszélve, hogy ez legalább akkorákat csap, mint amekkorát egy aranysárkány harap. Az **ENCHANTED SIVAK** is **METEOR SWARM**-osat robban, a **BOZAK** pedig azon kívül, hogy **FIRE SHIELD**-del védve van, **ICE STORM**-ot robban halálakor, itt még 3-4. szintű varázslatokat is nyomhat ránk, ha a jó kedve van. A **KAPAK** meg a **BAAZ** mondjuk nem nagy durr, mert az **ENCHANTED KAPAK** savja igen gyenge (normál), a **BAAZ** pedig elég keveset zavar, hacsak nem akarunk mindenképpen kézifegyverrel belécsapni (mert ilyenkor ha nem dobjuk meg az ügyességünket istentudja mekkora minusszal, akkor nem az van, hogy nem használhatjuk 1-4 körig, de sose, mert végleg elvesztjük, legyen az akár egy **FOOTMAN'S DRAGONLANCE** vagy **VORPAL LONG SWORD**).

Igen valószínűtlen az a módosítás is, hogy minden ember **Taladas**-on legalább 14. szintű, az, hogy az egész tolvajcéh például 16. szintű tolvajokból áll, az senkit sem zavar, a papság mindegyik tagja örömmel üdvözöl egy **DESTRUCTION**-nel, a varázslók mindegyike pedig teli van pakolva mindenféle érdemes mágiával. Az **NPC**-k is hasonlóan kiemelkedőek (22-30. szintűig), de ez már csak azért is érthető, nehogy az első csata rögtön taccsra tegye. Persze, így a szintlépésekkel nem lesz sok gond (nem úgy, mint az *EOB 3*-ban, ahol max 8 szint lépésére lesz képes az ember, míg itt 28).

Igen fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a nehézségi fokozatot csak abban az esetben állítsuk **NOVICE**-nál magasabbra, ha a türelmünk végtelen (így is csak max **VETERAN**-ig). A kezdés még **NOVICE**-ban is megfelelően nehéz lesz, noha egy kicsit zavaró lehet, hogy egy **BOZAK**-nak 9 HP-je van (19 helyett) vagy egy **AURAK** 20 HP-s (41 helyett). Ebben az esetben nagyjából 2 HP/HD-val számolja a szörnyek HP-it (persze az **NPC**-ké fix), s fokozatonként egyre többet (**CHAMPIONS**: 6 HP/HD). A **CHAMPIONS** lenne igazából a normális, de csak próbálja ki valaki itt, garantáljuk, hogy hamar elmegy a kedve, azonkívül a csapata egy nyugisabb létsíkra.

Egy kis taktikai tanács, a szívósabb ellenfelekből álló csatákhoz. Ha mást nem is, de az embereink korát lehet, hogy jobb lenne átírni, már csak a **HASTE** miatt. Sokszor lehet szükségünk a plusz támadásokra, arra, hogy mi jöjjünk előbb, meg a több **MOVEMENT**-re, de annyiszor ellőnni a **HASTE**-t, mint ahányszor erre feltétlenül szükségünk lesz, jópár évünkbe fog kerülni (itt szó szerint). Nos, ennyit indulásképpen, 1 hónap múlva folytatjuk...

● *HáPI*

PLUS4 SAROK

A sarok sarka
(ez a szelvény 25 % kedvezményt biztosít a CoV MOOO! megvásárlása esetén!)

MINDENFÉLE

COV SUN NEWS*, *COV MOOO! NEWS *(Mr. ACEface [Xinó, Jahny, etc.] &PROKY)* ezek az „újságok" a **CoV PLUS4 SAROK kiegészítői** (ld. **CoV#40**). **Előbbi** a *nyári dolgokat, ökörségeket és egy kisebb LEMEZES listát*, **utóbbi** pedig *kisebb leírásokat, ismertetőket, vicceket és a szokásos ökörségeket, plusz rovatokat (pl. levelezési, stb.)* tartalmazza. **A COV MOOO!NEWS** magával a **CoV**-val (kb.) *egyidőben* jelenik meg, **lemezen és kazettán** *(1 FILE-os)*, a kód **PROKY** műve. Kiegészítés az előbbi (**#39.**) számmal kapcsolatban az, hogy **NEWS** továbbra is lesz itten, **mert igényeltétek** *(=többen, mint akik ellene voltak)*! **Felhasználói** és **programozástechnikai** részek és **pár térkép** *(külön hozzácsatolva)* viszont a **C.M! NEWS**-ba kerülnek, mert arra itt kevés a hely. ***A RENDELES FELTÉTELE AZ, HOGY VÁGD KI A JOBB FELSŐ SAROKBAN TALALHATÚ SZELVÉNYT* +POSTAköltség +50Ft**. *SZERINTEM ez így* **bőven** *korrekt*, már csak azért is mert *HAVONTA* pár olvasó meglepetésben részesül (**—nem, nem a Libress-lady „dolgaira" gondoltam...**), pl. **PROGRAMOKAT IS** küldünk neki, stb. Gondolom érdekel Titeket a dolog, annyit még hozzátennék, hogy az újság „külalakjával" **PROKY**, a *Tehenészeti Főliga* tagja, kiemelten foglalkozik...

A szokásos ökörségek elkezdése előtt:* MEGASORRY! azoknak a szenvedő alanyoknak, akiknek nem jutott(ak) még vissza a kazettá(ik)juk vagy/és leme(zeik)zük. Sajnos nem volt arra időm, hogy MINDENKINEK válaszoljak, még a „szokott" formában sem, mert vizsgáim vannak, meg lehet, hogy újfent kirúgnak. Egyébként is ISZONYATOS menyiségű levél, csomagocska, stb. jön, hát még így...** Aki kiváncsi rá, annak elküldöm az egy heti adag fényképét *(PLUS4 SAROK, PC-image)*. ***Megértéseteket előre is KÖSZÖNÖM!

BATTERY 2. *(TCFS)*

PROKY bácsi volt **Oi!**an kedves, hogy lenyomatta a ***BATTERY* 2.** kiegészítését, a **CoV 1993/júliusi Különszám**ban már volt egy általa készített *térkép és cheat*. Leírta, hogy sokan nyaggatták a játékkal kapcsolatban, ezért most leadom az anyagát... Miután az intrót végigélveztük és elgyönyörködtünk a **Terminator 2.**-ből átdurrantott effektben, kellemes zümmögés mellett kiválaszthatjuk, hogy melyik űrhajóval kívánunk repülni. A gépek neve *alatt* a fegyvereink kapacitása is fel van tüntetve. **Az** *egyik űrhajó* ismert a ***Battery* 1.**-ből, a *másik* direkt erre a küldetésre lett kifejlesztve. Remélem nem probléma, ha kissé átköltöttem/öm az írását... *„Sok mondanivalóm az első három pályáról nincs, csak tippek:*

- *a 'kockatéglás' falak csak* **G** *fegyverrel lőhetők ki*
- *a kapcsolók csak* **M**, **W** *és* **L** *fegyverrel működtethetőek*
- *a kapuk a megfelelő kapcsolókkal nyithatók*
- *az* **S** *fegyver használatával pár másodpercre sérthetetlenek leszünk a lövedékek ellen, ilyenkor a hajó villog*
- *a térképen a* **LEVEL3.** *feliratú nyíl valójában a* **LEVEL2.***-re visz, az üres pedig a* **LEVEL3.***-ra...*

A ***negyedik pálya*** *a generátor, ahol is annak indítási kódját kell megfejtenünk,* **Oi!** *módon, hogy a mozaikképernyőn látható alakzatot leutánozzuk. Ez úgy történik, hogy a kétoldalt látható falat őrült iramban körbelövöldözzük.*

Jelölések:

Betűk és számok: koordináta beállítása, lövésekkel aktiválható, mint minden jelölés
H: kirakható kép
PP: *personal picture* (személyi kép), az a kép, ahol tartunk

A számok alatt lévő jelölésbe lőve a beállított koordinátájú pont szomszédjának színértéke eggyel nő. Kezdetben ez **0**, *azaz a pont* fekete. *Ezután* piros, *majd* kék, *azután* sárga, *végül* fehér *lesz. Ezután újra kezdődik elölről a sorrend. Ezzel a módszerrel kell kiragosgatnunk a mintát. A* **H** *és a* **PP** *váltogatásával gyönyörűen kirakhatjuk, majd megkuksizhatjuk az* **ENDSEQENCE***-t, végül nevünket a* **RANK SCORE LIST***-be írhatjuk... Végezetül még két apró programról, amely 'hozzátartozik':*

BATTERY 2. CLEANER vagy RANK SESET

Az első az én művem, a második **TCFS***-é. A lényeg ugyanaz, a* **RANK SCORE LIST***át törlik, ami hasznos lehet, ha előttünk már 10-20 ember játszotta végig, és nem jut hely az első sikeres 150 pontunknak. Lényeg:* **RUN (—igen, a lényeg a rum! YA...)**, *utánna berakni a programlemezt, majd* **SPACE**.

BATTERY 2. TRAINER (TPSH)

Ugyan lementen a CHEAT-ok is, de ez SOKKAL JOBB! Minden örök, semmi sem fogy el, sérthetetlenek vagyunk a lövedékekkel szemben, ráadásul arról a szintről kezdhetünk, ahonnan akarunk... **RUN** *után* **SPACE** *és jönnek a kérdések:*

1. *Hányadik szintről akarsz indulni* **(1-4)***?*
2. *Melyik űrhajóval kívánunk repkedni* (**—egy utolSHOWt**) **(1-2)***?*
3. *Kell-e* **1541**-*es gyorstöltő* **(Y/N)***?*

...és már mehet is a **B2** *program-lemez, azután* **GAME***!*

Külön kiegészítés, hogy készül a ***BATTER* 3.** is, pár *dude* már adott hírt erről, köszönöm Nekik és természetesen **PROKY** ivótársnak is.

ERIK THE VIKING *(PIGMY)*

...valami elkezdődött a **CoV#19.**-ben, valami fOi!tatódott... a **CoV Évkönyv '93/94**-ben (**—még megrendelhető! Tessék, csak tessék! Ha pluszmégyesed van, és nem herpeszed, akkor nem árt beszerezni! Ugyanis eme *játék csodálatos leírásán* *kívül* van benne** EGY TELJES ***BARD'S TALE III. leírás, téképpel*! Meg *LASER SQUAD* „utolsó rugás? OK!", *3D Pool*, stb.**), ugyebár egy kis késésssel. *„Ugyebár egy kis késéssel* **fOi!***tatódik"* az a „valami", ami nem más, mint **Erik** barátunk kinszenvedései; egy ***képekkel telI, angol nyelvű* ADVENTURE**, természetesen ***kazettán*** és ***lemezen***. Szóval ott tartottunk, hogy elcsórtuk a madártól a karperecet és a pálcát és leléptünk, stb. Miután leporoltad az adathordozót és *betöltötted a* **CoV**-*játékállást* (**—hanemakkoris**)...:

Kissé gyorsabb leszek, mert nincs elég hely. Tehát **S**, **N**, **W**, **N**, 5x **W**, **S**, **W** -a homokos (**—no comment**) partra értünk. Megeshet, hogy menetközben találkoztunk egy *delfin*nel, sőt **mindenképpen** találkozzunk vele, akkor: **GET FLASK**, **O**, **FILL FLASK**, **I**, **DROP FLASK**. Keressük meg **Mr. Kő Fa**-t (**—ne találjunk áfát! Bocs.**) - **O**, **N**. Rázzuk fel... **SHAKE TREE**, **GET FRUIT**, **S**, **I**, **E**, **S**, **S**, **E**, **S**, 3x **E**, **S**, **S** -egy kis tó mellett csónakázunk. Kitűnő alkalom a kőfa... ill. kőfa növesztéshez: **GET STEW**, **GET SPADE**, **O**, **E**, **FILL STEW**, **PLANT FRUIT**, **EMPTY STEW**, a gyökereket vegyük fel -**GET ROOT** és húzzunk tovább. **W**, **I**, **D**, **DROP ROOT**, **U**, **U**, **GET STICK**, **D**, **O**, **E**, **THROW STICK**, a beleakadó amuletett vegyük fel: **GET AMULET**, menjünk a toronyba. **I**, **U**, **U**, **GET RING**, **D**, **D**, **O**, **W**, **I**, **N**, **N**, **E**, **N**, **E**, **N**, **N**, **W**, **N**, **N**, **W**, **W**, **WEAR AMULET**, **DROP EVERYTHING**. Az amulettről annyit, *hogy ha megdörzsöljük*, a hajóra teleportál minket. Most a sziklás parton vagyunk, gyerünk megfejni *Feya* istennőt (**—*Feyni* a nénit? Ha fOi!k a tőgyei, nem bánom!**): **O**, **U**, **W**, **W**, **PULL TAPESTRY** (marha vicces húzást, de aki már játszott *LEVEL9*-játékkal, annak ismerős lesz az ilyen), **N**, **E**, **N**, **N**, **W**, **S**, **OPEN DOOR**, **S**, **OPEN CUPBOARD**, **EAT BEAN** -a bab nem a „szokásos" *effektekeet* fogja meghozni, úgy látszik, EZ úgy működik, mint egy *POPEYE* nevű kalandor esetében a spenót, *erősebbek leszünk, több cuccot tudunk magunkkal vinni!* **GET EVER**, **PULL EVER**, **D**, **I**, **S**, **S**, **E**, **DROP EVER**, **GET WOOD**, **GET KINDLING**, **GET WHESTONE**, **LIGHT WOOD**, **I**, **D**, **GET SKATE**, **DROP WHETSTONE**, **GET KINDLING**, **U**, **O**, 3x **N**, **W**, **D**, **PULL PLUG**, **E**, 4x **S**, **I**, **S**, **S**, **E**, 4x **S**, **W**, **S**, **E**, 4x **S**, **W**, **N**, **W**, **DROP EVER**, **U**, **GET SCALES**, **GET BRACELET**, **D**, **O**, **N**, **N**, **E**, **N**, **GET CAT**. „Kissé" gyorsan mentek a dolgok, de sebaj. Eddig felcsapott minket a víz, elsülyesztettünk egy jégehgyet, és megérkeztünk egy városba *(JARVIK)*. Most a macskáért kérnek egy adag ezüstöt a norvég őrök - a nyakláncot kell odaadni, de előtte meg

kell mérni, mert a kis kampósorrúak nem hiszik el, hogy annyi: **WEIGHT BRACELET, GIVE BRACELET, GET CAT, 4x S, I, D, DROP CAT, U, 3x E, S, S, W, S, W, S, W, S, S, 3x E, S, S, E, N, E, E, O, E, E.** Az árnyékos öböl után érünk el egy szentélyhez, itt a hithű figurák imádkozni szoktak: **KNEEL PRAY**. Rimánkodásunk NEM talált süket fülekre, kinyílik az ajtó (**—azokban a kocsmákban, ahol már ISMERNEk, szintén így működik a dolog...**). **I, E, GET EVER, W, OPEN DOOR, O, S, W, I, GET JAR, D, TIE CAT** (szadizmus!), **DROP JAR, U, GET WHETSTONE, LIGHT CANDLE, DROP WHETSTONE, W, U, GET BAG, D, OPEN BAG, OPEN BAG, I, W, S, W, S, 6x W, S, W, S, W, DROP BELL, -BAG, -BOOK, GET CLIPPERS, WEAR HELMET, O, E, NW, E, SE, N, D, D, E** (érdemes megvizsgálni a törpéket...), **GET BEARD, GET BEARD, DROP CANDLE, GET FLASK, -JAR, -ROOT, U, GET SPITTON, O, 4x N.** Ekkor *AL KWASARMI*-hoz kerülünk, aki már beszélt valami varázsfőzetről. Végül is ezeknek a cuccaiért is kolbászoltunk, nem ártana neki odaadni. Szóval megkérdezi, hogy megvannak-e a stuffok, természetesen **YES**, éppen megfelelő ökörségeket gyűjtöttünk össze (*női szakáll*, a törpéktől, akik „természetese"n nők voltak, *medvelzom*, ez már hozzánk került a játék elején, *hegyi gyökér*, „rút" egy dolog, *a macska mozgásának a hangja*, mikor megkötöztük a cicust, a korsóba került, *hal-lélegzet*, a delfintől és egy kis *madárköpet*, ez utóbbit is lO!l megkaptuk a sastól. Nnna, elkészül a varázscucc: **GET RIBBON, 4x S, I, E, W, W, N, W, N, N, 3x S, O, 5x W.** Ah! Itt van ***Fenirs*** barátunk, aki elrabolta a családunkat! Szaaadizmus, miatta kellett ennyit szenvednünk ezzel a **qrva** játékkal! Próbálkozásaink közül a **TIE FENRIS** a megfelelő (sajnos). Ezután olvashatunk egy feliratot. Egy találós kérdés. Mivel elfogyott a sör és az összes pia, ráadásul ***Fenris***-t csak megkötöztem, ezért ***nem mondom meg rá a megoldást, majd mindeni kitalálja! Természetesen EGY DOBOZ SÖR kiengesztel*** (**—magyarul akit érdekel a megoldás, v. nem tudja kitalálni, az küldjön egy sört és egy válaszborítékot!)...** ha megvan a megoldás, akkor **OPEN DOOR, W.** Kész, vége, ***a következő adventure-leírásig...***

FLIPPER EDITOR *(TCFS)*

TCFS bátyó *'92. VII.*, *25.* -re elkészült ezzel a ***flipper-szerkesztő***vel. Nem rossz dolog, egyetlen hibája, hogy nem tud kimenteni pályát. Az *intro*ban található rövid infóból még kihámozhatjuk, hogy a **joy 2.** portól működik és a játék teszteléséből az **ESC**-pel tudunk kilépni. **PROKY** adott egy kis leírást, ezenkívül már régebben én is elkészítettem, ezért lemegy az anyag... vágjunk a közepébe, a **jobb szélen található ikonok** ismertetése következik:

Kéz: Ezzel tudjuk az elemeket pakolni a pályára. Gondolom mindenki játszott már flipperrel, ezért nem írom le, hogy mi micsoda. A rárakás úgy történik, hogy odahúzunk az elemhez, megnyomjuk a tűzet (ráclickelünk) és amaddig akarjuk vinni, addig húzzuk a joy-t, miközben **fOl!**amatosan görcsölünk a tűz gombon;

Nyíl: A fontosabb eltolási pontokat jelzi a pályán fehér színnel. Ez azt jelenti, hogy magát a pályát alakíthatjuk. Alakítás ua. mint az elemek mozgaása;

Olló: Ezzel egy egész eltolási pontot vághatunk ki, megszüntetve azt;

Kalapács: Ezzel visszahozhatjuk ill. bejelölhetünk egy eltolási pontot;

Ecset: *Háromfajta* színnel festhetünk, click és beszínezi a kijelölt részt;

Festékesdobozok: Ez az a három szín, amikkel festhetünk;

Flipperütő és labda: Elkezdhetjük a játékot az aktuális pályán. Ebből lehet visszalépni a szerkesztőbe az **ESC** billentyűvel;

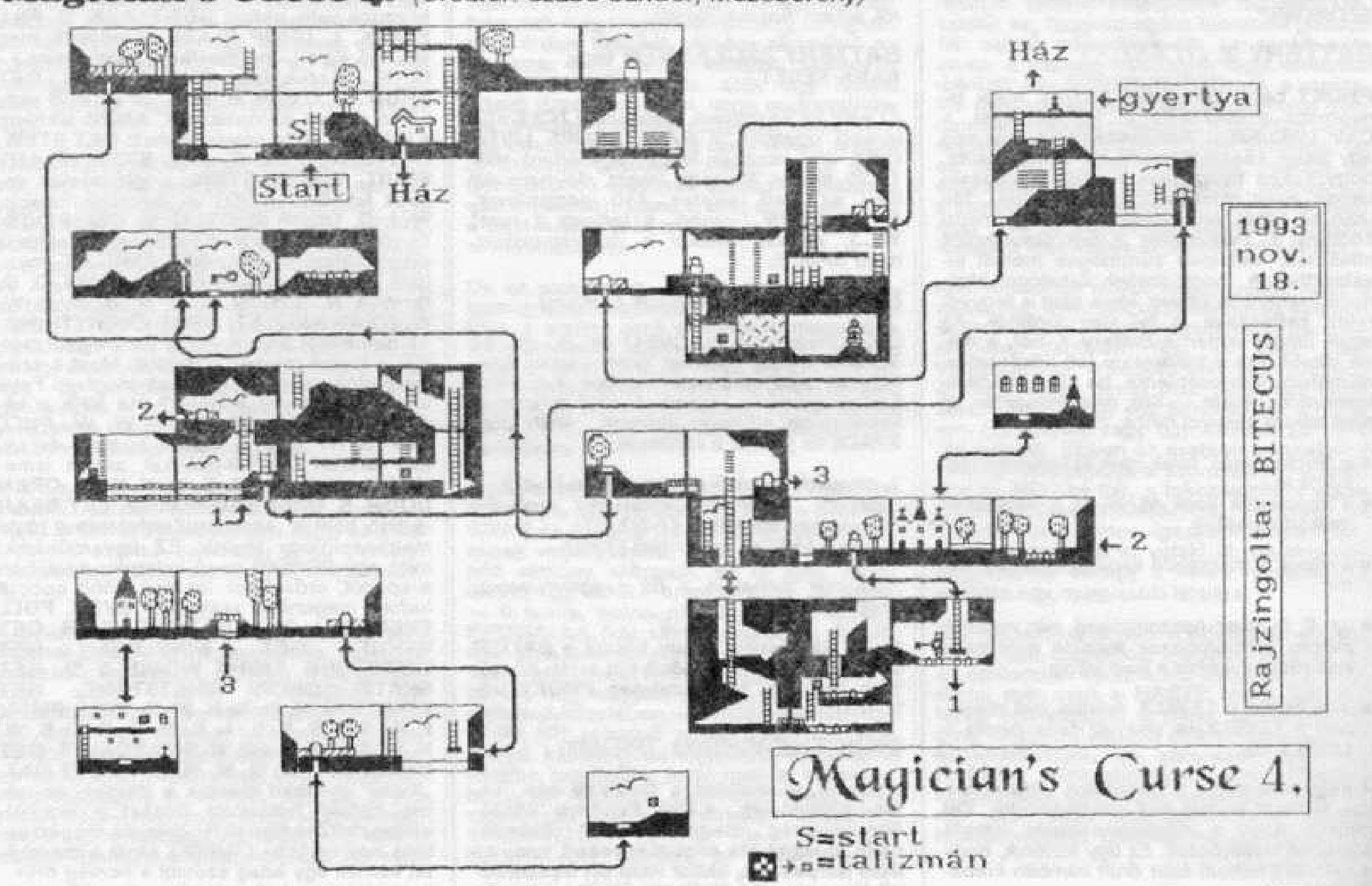
Nagyító: A pályán megjelenik egy *négyzet*, ezenkívül egy kis ecset *(festés)* ikon. A négyzet mozgatható, az éppen aktuális rész *kinagyítva* látható a pálya mellett, képernyőpontonként rajzolhatunk a pályába, -ra. Alul *három festékdoboz* és egy *kilépés*-ikon jelenik meg, a funkcióik közérthetőek;

Labda: A flipper és a labda állapotát állíthatjuk be. *GRAVITY:* gravitáció, *SPEED:* sebesség, *KICK:* ütéserősség, *ELASTICITY:* rugalmasság.

Az utolsó két ikon a **kimentéssel** kapcsolatos, ezek nem működnek *(lefagyás)*, remélhetőleg lesz egy **Ol!**an verzió, ami képes kimenteni, de így is egy **COOL! GAME**. Ha egy kocsmában nem tolt volna le egy öreg, hogy *dilettáns és „amateur"* vagyok a témában *(flipper)*, akor még sok*(k)*at is játszanék vele — sajnos nem vagyok *flipper-mániás*, mint **GETTO** barátom, ezért csak szomorúan nézegetem, egy sörrel a kezemben, ahogyan játszik (**—azért dart-dobálni és biliárdozni elmegyek!**).

• *Jahny°®™ (Simon János)*

Magician's Curse 4. *(Creator: Szabó Sándor, Mezőberény)*



BARBARIAN (C64)

Először menjünk a gnómhoz (É, K, K, K, K) és rúgjuk meg. Elejt egy tört. Menjünk oda az öregemberhez (NY, NY, D) és használjuk a tört. Ezzel kiszabadítottuk a köteleket viselő öreget, cserébe kapunk egy szobrot. Most menjünk el a kőtömbhöz, (K, D, D, NY) és használjuk a kőszobrot. Megjelenik egy varázskard. Ezt rögtön magunkhoz vesszük, és teszünk egy látogatást ez (É, NY, D). Itt használjuk új szerzeményünket (kard). Erre fogja magát és kettéhasad, valamint kapunk tőle egy ócska gyűrűt, amit elviszünk a mágushoz (MS, föltuningelni (É, K, K, K, D, K, K, Bestel) Na, mostmár van egy csontvázharcos ellen (is) használható gyűrű, amit ki is próbálunk (NY, D, NY, NY, NY, NY, használ).
Egy bárddal próbált védekezni, mindhiába. (Durr...) A robbanás okozta lúdtollcsőben némi kutatás után megtaláljuk a bárdot, amit elviszünk kiköszörülni a kovácsműhelybe (K) (K, K, K, K, K, É, É, É, NY, É, NY, NY, NY, NY, használ), erre egy varázsbárd lesz belőle. Most elmegyünk egy újabb szörnyhöz (K, K, K, K, D, K, B, D, D, NY, NY, NY, NY, D, K) és szépen megöljük a bárddal. Erre a labirintus kizárata megnyílik és miénk lesz a varázsló kincse. Most elvágódhatunk — fotelben és nézhetjük a...... De jó volt.

• **Turcsányi Tamás, Hort**



ADVENTOUR

Kísértetkastély (C64)

Kezdetben egy kunyhóban vagyunk. Vizsgáljuk meg a polcot, majd vegyük fel a vaskulcsot (V POLC — 5%, F VASKULCS). Menjünk ki (KI). Itt lökjük odébb a követ, majd vegyük fel a rézkulcsot (LÖK Kő — 10%, F RÉZKULCS). Cammogjunk keletre. Itt vizsgáljuk meg a tavat és vegyük fel az üveget (V TÓ — 15%, F ÜVEG), majd menjünk északra (É). Itt pihenjünk egy kicsit (VÁR — 20%). Ismét észak. Egy alvó zombit találtunk. Ne nagyon piszkáljuk, mert felébred és elfogyaszt, inkább nyissuk ki a kastély kapuját és látogassunk be (NYIT KAPU RÉZKULCS — 25%, BE). Egy folyosón vagyunk. Nyugatra is, keletre is egy-egy ajtót találhatunk. Először látogassuk meg az utóbbit (K). A vendégszobába pottyantunk. Vizsgáljuk meg a szőnyeget. „Egy helyen mintha kipúposodna." Ahá, akkor HÚZ SZŐNYEG — 30%, F GYŰRŰ. Menjünk a hallba (NY, NY). Nyissuk ki az ablakot és vizsgáljuk meg az ablakpárkányt (NYIT ABLAK, V PÁRKÁNY 35%). Egy üzenetet találunk (OLVAS ÜZENET). Megtudjuk, hogy pókháló közelében nem árt, ha nálunk van a buzogány. Csukjuk be az ablakot, nehogy megfázzunk (CSUK ABLAK — 40%). Most már mehetünk innen, mondjuk a könyvtárba (K, É, NY). Itt kopogjunk a koponyán, és húzzunk ki egy könyvet (KOPOG KOPONYÁN — 45%, HÚZ KÖNYV — 50% — NY). A kincstárba jutottunk. Vegyük fel a lámpást és a pénzt, majd menjünk a fegyverszobába (F LÁMPÁS, F PÉNZ, K, K, É, K). Miután felvettük a karót és a buzogányt, menjünk 2*nyugatra. Itt vegyük fel a kést és menjünk a lépcsőházba (K, D, K). Itt menjünk fel az emeletre (FEL). Ezután bandukoljunk 2*nyugatra. Itt vizsgáljuk meg a kandallót (V KANDALLÓ — 55%). Megtudjuk, hogy a farkasember nem szereti a csontgyűrűt. Jó tudni! Látogassunk el a kápolnába (K, É, K). Vegyük fel a keresztet és szenteljük meg (F KERESZT, MÁRT KERESZT VÍZ — 60%). Ezután töltsük meg üvegünket egy kis szentelvízzel (TÖLT ÜVEG — 65%). Menjünk a konyhába (NY, D, K, LE, LE). Ideje volna megtudni, hogy késünk rozsdamentes-e (ÖNT VÍZ KÉS — 70%)? Menjünk a kamrába, vegyük fel a fokhagymát és nyissuk ki a vasajtót (NY, VF HAGYMÁT, NYIT AJTÓ VASKULCS, BE). A kínzókamrában vagyunk. Mártsuk bele a buzogányt a forró olajba (MÁRT BUZOGÁNY — 75%, D). Egy randa pók állja az utunkat (HASZNÁL BUZOGÁNY — 77%). Hm... Úgy látszik, nem szereti a forró olajat (D, KI). Egy erdőben kószálgatunk. Együnk egy kis málnát, majd vegyük fel a kalapácsot (ESZIK MÁLNA, V BOKOR — 80%, F KALAPÁCS). Menjünk keletre. Oh, egy farkasember. Ajándékozzuk neki a gyűrűt (AD GYŰRŰT — 85%). Szegény! Elszaladt. Törjük szét az utána maradó krsitályt (TÖR KRISTÁLY — 90%). Most menjünk a toronyszobába (K, K, É, É, BE, É, K, FEL, NY, É, NY). Egy koporsót találunk, nyissuk ki (NYIT KOPORSÓ). Oppá, egy vámpír. Próbáljuk lefizetni (AD KERESZT — 91%, AD HAGYMA — 92%). Ezután szúrjuk bele az ezüstkést (SZÚR KÉS — 95%), Még mindig él. De már nem sokáig (SZÚR KARÓ — 97%, ÜT KARÓ KALAPÁCS — 98%). Na végre megpakkant. Csakhogy közben a kastély omladozni kezd. A teendő az Alvilág urából már ismerős lesz. (FEKSZIK KOPORSÓ — 99%, CSUK KOPORSÓ — 100%). The End.

• **Fekete Zoltán, Kecskemét**

Bloodddreams (C64)

Itt következik a ***BLOODDREAMS*** leírása, ami egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Legjobban a Rátkai-féle stuffokhoz tudnám hasonlítani (Bosszú, Új vadnyugat). Talán grafikailag egy kicsit túlszárnyalja ezeket, de a történet „könnyű". A programot egyébként a **JUNTO** programozói gárda készítette (legalábbis az intróból ez derül ki), és elég jó munkát végeztek. Persze ez nem vonatkozik a játék történetére ami — mint már említettem — morbid. Kezdjük... A játék elején szobánkban vagyunk. Látunk egy hullát. Kutassuk át, vegyük fel a konyhakést. (V HULLA, F KONYHAKÉS) majd menjünk ki (NY). Itt találkozunk télapóval, amint a hallban díszíti a karácsonyfát. Következő lépés: (GYILKOL TÉLAPÓ). Kutassuk át, vegyük fel a díszszalagokokat. Majd (V KARÁCSONYFA). A fa alatt ajándékokat látsz (V AJÁNDÉK), vegyük magunkhoz a pisztolyt, a kézigránátokat, és menjünk ki a kijárati ajtón (NY). Egy É-D irányú utcára kerültünk, ahol egy verekedést látunk. Ha nem akarunk belekeveredni, akkor menjünk délre. Menjünk be a külkereskedésbe (BESZÉL ELADÓ), érdeklődjünk az áruról. Azt mondja gázspray érkezett. Mivel nincs pénzünk (AD KÉS ELADÓ). Valódi svédacél! — kiált fel, és ad rögtön az áruból. Menjünk ki és mivel délre már nem tudunk menni, menjünk a verekedéshez. HASZNÁL SPRAY. Két fickó elfutott, egy el feküdt. V HULLA. Jé.... töltényeket találtunk.
A következő lépés: (TESZ TÖLTÉNY PISZTOLY) majd irány észak. Néhány konténert találunk itt (szemetes). (V KUKA) egy elemet találunk. Menjünk északra, és a kereszteződésnél délre. A változatosság kedvéért itt vegyeskereskedés van. Menjünk be, lőjük le az eladót. Vegyük fel a lámpát. Majd (TESZ ELEM LÁMPA). Menjünk ki, majd addig keletre, amíg a szennyvízcsatornákba érünk. (GYÚJT LÁMPA, LE) Ez egy NY-K-i csatorna. (Itt sok hülyeséget ne csináljunk, mert a patkányok csökkentik az életerőt). Inkább addig menjünk NY-ra, amíg „érdekes repedést" nem látunk a fa

lon. (V REPEDÉS). Kiderül, ez egy titkos ajtó. (BE). Itt van egy kis akadály. (LŐ ŐR) Látunk egy asztalt. Először (V FAL) Riasztócsengőt látunk... (TÖR CSENGŐ). Most már foglalkozhatunk az asztallal (HOZ FIÓK). Egy számot látunk rajta (ez lesz a számzár kódja). Az északi ajtó, a bizonyos számzáras. (NYOM GOMB). Írjuk be az RND számot majd: (É). Jé, egy hangár! Északra egy helikoptert, nyugatra egy sportgépet, és keletre egy hidroplánt látunk. (K). Itt találkozunk a gép pilótájával (RÚG PILÓTA). Beszállunk, és az utolsó lépés (INDIT HIDROPLÁN). Megszabadultunk az alvilág és bűnözés szigetéről. Hát ennyi....

● **Kristi Árpád, Veszprém**

BAT tipz *(C64)*

A CoV 18-ban valahol ott fejeződött abba a leírás, hogy bementünk táncolni *Lydiá*hoz, azután marhára nem tudtunk mit kezdeni magunkkal. Nakéremszépen: joy-rángatás helyett vegyük elő a G12 számítástechnikai műszerész képesítésünket, szedjük szét a joyt, majd tehénkedjünk rá egyszerre a jobb és bal érzékelőre. Hoppá! Ezt hívják Otto's Mesistable Dance-nek. (Ezt a spellt egyébként hárman fejlesztettük ki, én, a Gyula meg az Otto, a Tóth Ottó, de végül utóbbi lett híres vele). Izé... szóval *Lydia* teljesen le van ájulva, és felajánlja, hogy velünk jön. Na jó, jöhetsz... Császkáljunk egy kicsit a faluban és mutogassuk meg a szembejövőknek *Merigo* hologramját. Előbb-utóbb valaki fel fogja ismerni. őt fizessük le egy ötvenes erejéig, erre megmondja, hogy *Merigo* hajlani egykor a **Xifo** klubban lesz. Keressük meg a klubot (mire megtaláljuk biztos legalább negyed kettő lesz). Ahogy bejön *Merigo*, egy „Dobd el a patkányt, te piszkos revolver!" — kiáltás kíséretében lőjük agyon. (Ha jól emlékszem, ezt a patkányos poént egyszer már elsütöttem egy NEWS-ban, de sebaj! Ez úgyis kifejezetten a Homár kedvéért volt.) A hullat átkutatva egy kulcsot találunk. Nagyszerű, akkor most elmehetünk a zsilipkamrához, hajót bérelni. Hmmm..., hát pénzünk az nem nagyon van (milyen jól szimulálják a valóságot!), de *Lydia* aktivizálja magát, és megadja egy gazdag ismerősének a telefonszámát. Menjünk vissza a starthelyre, és hívjuk fel a számot...
Minő meglepetés, *Lydia* barátja nem más, mint *Jockey Ewing* (csak valami idétlen görög álneve van): Menjünk el *Jockey*hez (ott a háza a **Xifo** klub mellett). Szimpatikusak lehetünk a fickónak, mert ad egy rakás pénzt, *Lydiá*nak meg egy nyakláncot. Akkor most LEAVE SELENIA% Hallihó! Szóval menjünk a hotel mögötti romhoz, ahol a lejáratot a néhai *Merigo* kulcsával tudjuk kinyitni. Ugorjunk fel a mobytrack-re és irány a labirintus! Néhány napi bolyongás után egy vezérlőpulthoz érünk, ahol egy hirtelen ötlettől vezérelve megkérjük *Lydiát*, hogy ... izé... szóval dugja be... hmmm ... abba a lyukba... ööö... ja, hogy ez a CoV és nem a Penthouse? Az más. *Lydia* máris beteszi a nyakláncát a kezelőpulton levő nyílásba, és máris egy radarvezérlő-kártya boldog tulajdonosai vagyunk. Mehetünk vissza a felszínre (te sem jegyezted meg, merre jöttél le, ugye?).
A zsilipkamrából menjünk balra, ahol egy hattizenkettes kollégát találunk, aki mindenféle infokkal dobálja felebarátait.

Máris mehetünk drog-ot bérelni. Kövessük a nyilacska jelezte irányt. Miután végigásítoztuk a Shooting részt, megérkezünk **EPSILON STATION**-ra. A kódzáras ajtót nyissuk ki a 612-es infoja alapján (Gyk: az 'L' a bal oldali, az 'R' a jobb oldali gombot jelenti.) Ezután már csak az a dolgunk, hogy legyilkoljuk a főrosszfiát, és máris csupa Happy End lesz a monitoron... Ennyi.

● **HANCU, Vác City**

Holiday Games *(C64)*

Bár a ***Magic Disk*** általában lamer cucokkat ad ki (pl.: ***Gilded Age***), ez a progi tűrhetőre sikeredett. Mint a címből is kiderül, a vakációnkban felmerülő „nehézségeket" kell megoldani. Now, lemme jee...
Ja, a progi természetesen éktelen németet használ:

1. Packen

Pakolás. Minél több cuccot kell adott idő alatt a kocsiba tenni. Persze az asszony sem rest „segíteni": mindig újabb és újabb cuccok sorakoznak a ház előtt.

Joy jobbra-balra: mozgás
tűz+le: csomagot felveszi
tűz+fel (autóval): csomagot berakja a csomagtartóba

2. Tauchen

Merülés. Ha a joyt lefelé húzzuk, hősünk megkezdi a merülést, majd ÜTEMES fel-le rángatással tudunk még lejjebb úszni. Ha sikerül megfogni egy kagylót, ússzunk gyorsan a felszínre. A levegő fogytán!
Jobbra-balra rángatás = lélegzés

3. Köpködés

??? Ez az országos köpködő-verseny. Rángassuk a Joy-t jobbra-balra, majd ha kidöglött a karunk, húzzuk a fent látható nyíl irányába (+tűz). Elvileg világcsúcsot javítottunk.

4. Schwimmen

Úszás. Emberünk első úszóleckéit műveli. A **joy tekerésével** tudunk gyorsulni.

5. Fischen

Horgászat. **Joy jobbra-balra** mozgatásával tudunk mászkálni a stégen.
tűz+jobbról balra tekerés: kukac felhúzás
tűz+balról jobbra tekerés: kukac leengedés
A halat automatikusan megfogja, és felhúzza. Vigyázat: a kukac egy idő után megfullad.



6. Tanzen

Tánc. Fergeteges RAP — TECHNO táncot kell a helyi dizsiben bemutatni. Mozgások

fel: láb és kéz szétengedés
le: ugyanez, csak nagyobb fokozatban

balra: csak balra kéz és lábemelés
jobbra: csak jobbra ugyanez

tűz + fel: ugrás
tűz + fel: terpeszugrás —> s*ggre esés
tűz + bal v. jobbra: fordulás

Ezeket kell kombinálni, minél látványosabban.

Összességében cool a stuff, csak túl könnyű, és minden pályát összekapkodták már sportjátékból. OK, ilyen még jöhet! És van kazira is, persze.

● **Domokos Márton, Bp.**

Golf Master *(C64)*

Ez egy ősrégi golf program, ennek ellenére szerintem nem is sikerült olyan rosszul.

Miután betöltöttük a programot (1 file-os, kazettások örülhetnek) rögtön fejest ugorhatunk a következő menübe:

Start Game — start
Player — játékosok száma (1-4)

Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **Novice** (kezdő), **Amateur** (amatőr), **Professional** (profi);

Competiton (bajnokság) és **Training** (edzés) közül választhatunk. Bajnokságot csak 2 vagy több játékos esetén érdemes játszani.
Holes — a lyukak számát állíthatjuk be (1-18)

(Ebbe a menübe egyébként bármikor visszatérhetünk 'RUN STOP/RESTORE'-ral)

Ezek után máris következhet maga a játék:

A képernyő legnagyobb részén a pálya felülnézeti képe látható. Felette egy halom ikon felirat stb.

A bal felső sarokban lévő akármint látjuk, hogy milyen irányba fogjuk elütni a labdát. Mellette felül azt az ütőt, amivel ütni fogunk. Az alatta lévő sáv az ütés erősségét mutatja.

Ezek mellett nyolc kis ikon van. A bal felső kettővel ütőt választhatunk. Ütőt mindig attól függően válasszunk, hogy milyen területre ütöttük a labdát. Homokgödörben (**bunker**) a „wedge"-t haszhnáljuk. **Fairway**-on és **rough**-on a „driver"-rel tudunk a legnagyobbat ütni. A lyuk közelébe (**green**-en) „putter"-rel pofozzuk a labdát. A többi vas és fa ütőnek én spec. nem sok hasznát vettem.

Visszatérve az irányításra a nyolc kis ikon közül a jobb felső kettővel az ütés irányát, a bal alsó kettővel az erősségét állíthatjuk be.

A golflabdával üthetünk, a mellette lévő nyíllal(?) egy másik pályát választhatunk (össz. 18 van). A jobb felső sarokban lévő feliratok felülről lefelé: a pálya „sorszáma", az ütéseink ezen a pályán, az ütéseink összesítve.

• Simon's Soft, Pápa

DUNE II. kiegészítések *(Amiga, PC)*

- A Missile Tank rendes neve Missile Launcher.
- Elértem egy másik rangot is „Ruler of Arrakis".
- Gyalogságot nem érdemes építeni, csak max. az elején. (3-4 küld.) Utána a tankok könnyen eltapossák.
- Falat csak a 4. pályán érdemes építeni. Utána építsünk Turret-eket.
- A turret-nek van energiája, sőt fogyasztása is.
- A gyalogosokon és a Missile Launcheren kívül a többi egység nem tud átlőni az épületeken.
- Ha az ellenséges épület mögé állunk, és a másik oldalán van az ellenfél, az elkezd lődözni, és persze hogy az épületet találja el.
- Ha nem építünk Refinery-t nem tudunk Factory-kat létrehozni.
- Ha nem építünk Light Factory-t, nem tudunk Heavey Factory-t építeni.
- Nincs Siege tank csak Heavy Siege. A H. Siege tankot viszont a combatból fejlesztjük ki.
- Hogy Missile Launcher-t és Mov-t kapjunk, fejleszteni kell.
- Nem tök mindegy, hogy melyik pályát választjuk, ha befejeztük a feladatot, mert a pálya (terep) más lesz.
- Nem tudom, miért használja a „sajnos" szót a leírás (Cov 34. 13.o.2. bek. „őket sajnos nem...") amikor a gyalogság nem jó semmire.
- Először inkább a Spice Silóit vgy a Wind Trapjait lőjük szét, mert így nem lesz pénze semmire, ill. nem kapnak áramot az épületei.
- Ha egy profi elkezdi nézegetni a Scenario.pak-ot talál 1-2 érdekes dolgot.
- Lehet, hogy nekem más a verzióm, de a pénzt nem így kell átírni: Mentsük ki az állást, és jegyezzük meg a kezdő és a pillanatnyi creditet. A DISKEDIT-ben kapcsoljuk be a hex. conventatort, és írjuk be a decimalba a 2 megjegyzett értéket külön-külön. A hex-ben meg fog jelenni 2 hexa érték pl. 5 DC vagy 1213. Fordítsuk meg DC 05 vagy 1312. Kapcsoljuk be a Find-et. Írjuk be a hex-be az így megkapott számokat és kerestessük meg. Írjuk át ezen a 3 helyen. Pl. FF FF és kész.

Special Thanx for **Gary** az ötletekért.

• Tóth Nándor, Gyöngyös

Gunship 2000. kiegészítések *(Amiga, PC)*

Ez egy kis(?) reagálás a Különszám /GUNSHIP 2000 leírásra. Először is: Amit ott F.CS. leírt, az nagyon szép, nagyon jó, de azt hiszem, hogy ha csak annyi lenne, a prg. senki se venné meg. Legfontosabb: gyakoroljunk annyit az APACHE-on, amíg elite fokozatban is végig csinálunk 1 küldetést. Ekkor SINGLE mód. Csináljunk végig pár küldetést (természetesen ELITE-n), és csodák-csodája, előléptettek + ránk sóztak 4 embert, hogy 5-ösben repkedjünk. MODE: MULTIPLE. 5-ös kötelékben csináljunk még pár küldetést, majd mikor már az APACHE LONG BOW-val is mehetünk (2-3 előléptetés után) válasszuk a CAMPAIGN módot! Vigyázat! ekkor néhány gépet, fegyvert nem vihetünk magunkkal, és ez néha lehetetlenséget okoz. (Pl. a feladat felszedni 1 osztagot, de a BLACK HAWH-kal nem mehetünk... ha érdekes) érdemes azokat a küldetéseket is visszautasítani, amiben nincs LONGBOW APACHZ, vagy COMMANCHE GUNSHIP, valamint HELLFIRE MMW, vagy HELLSTREAK rakéta. Jöhet a KILL'EM ALL vagy a SEEK N' DESTROY! Ha végigcsináltuk az egész campaign-t, akkor nagy ünneplés stb., mehetünk Európába campaign-re. Ha ezt is legyőztük....

Na jó, jöhetnek a helikopterek (sorrendben):

LONGBOW APACHE: Best, 30 mm gépágyú, 8 km-es Hellfire...
COMMANCHE GUNSHIP: Elég jó, hátranya a kis mennyiségű fegyverezés, a 20 mm-es gépágyú 500 lőszerrel, viszont ott a lerázhatatlan HELLSTREAK.
APACHE: Ez is elég jó, de sima hellfire-rel rendelkezik.

A többit a BLACKHAWK-on (személy és cargo szállítás) kívül felejtsük el!

Fegyverek: Lehetőleg az alábbiakat használjuk: HELLFIRE MHW, HELLSTREAK, SIDEARM, STINGER. Ezek helyett megteszi a sima HELLFIRE (1,2. rakéta helyett), STINGER helyett SIDEWINDER. A SIDEWINDER jobb, de bazi nehéz.

Kezelés: '**F10**' naw computer, itt lehet kijelölni a waypoint-okat. Az egyes helikopterek közt az '**N**'-vált.
A cargo, ill. SQUAD ledobásához szállíttassuk le a BLACKHAWK-ot (Ne SIDEWINDER-rel) és D. (a NAV. computeren)

A törlés billentyű = kivezető célpont.

Ellenségek: Van belőlük pár, néhányról 1 kis info:

BHP-1: 7,62 G.P. (géppuska) + 73 mm-es löveg
BTR 50/60: 7,62; 12,7; 14,5 mm-es (az APACHE 23 mm-ig bírja)
ZSU-23: arányos 23 mm!-es légvédelmi gépágyú!
JA-6 (GAINFUL): 3 géppuska + rakéta ráadásul intfraletapogató + radar

SA-7 (GRAIL): infra keresés lőfegyver
SA-8 (GEKKO): 4 géppuska, radarkereső + rakéta + helikopterek stb.

Mindenki válogathat az aranyosak közül, én az JA-x-eket, és a ZSU-23-at ajánlom első célpontnak.

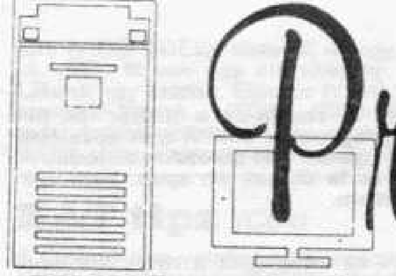
A játékkal egyébként utoljára 1 1/2 hónapja játszottam, úgyhogy lehetnek eltérések, hibák, és biztos így is kimaradt egy csomó minden.

• Burghard Tamás, Székesfehérvár

Blood'n Guts *(C64)*

Kezdetkor 4 harcos közül választhatunk. Célszerű **Hawk**-ot választani. Lássuk a „versenyszámokat":
Tug of war: Kötélhúzás, a joy-t kell fel-le rángatni.
Ale drink: Ez egy CoVboy versenyszám (sörivászat); fol: iszik, aztán a joy jobbra-balra rángatásával tudjuk a nyelést segíteni. Le: elvesszük a korsót a szájunktól.
Towerjomp: Le - elrugaszkodás; utána: le - pörgés; fel - kiegyenesedünk (azért a talajra egyenesen kéne leérkezni...)
Pockooller: Kőgörgetés, a joy-t kell le-föl gyilkolni.
Human Hit: Késdobálás, az emberkén lévő köteleket kell 3 x eltalálnunk.
Polefight: Egy kis bunyó; jobbra, le: ütések; balra, fel: védekezés
Cat Throwing: Tűz-re kezdünk el forogni, a joy körbe-körbe tekerésével tudunk gyorsulni. A megfelelő pillanatban „tűz", és repül a macska...
Mountain walk: Kötélen egyensúlyozunk egy szakadék fölött.
Axe Throwing: baltadobás; **Armwrestck**: orkander, jobbra-balra joy — oldoklés.

• Domokos Márton, Bp.



Programozástechnika

SINUS rutinok #2

A múltkori számban azt ígértük, hogy most mutatjuk be a bittérképpel manipuláló programot:

```
        *=$C000
        PLOTS=36        ;a kirajzolt pontok
                         száma
        SPX=1 ;a szinuszhullám 4
                 paramétere
        SPY=1
        ADX=8
        ADY=8
        A=$FB
        SINX=$C700      ;a szinusztáblák
                         kezdőcímei
        SINY=$C800
        SINXHI=$C900
        X=$CA00
        Y=$CB00
        XHI=$CC00
        OLDHI=$CD00
        OLDLO=$CE00
        RASTER=$FA ;IRQ belépési pont
(a képernyő megfelelő soránál)
        ;..............
        LDY #0          ;Inicializáló rész.
                         Törli a bittérképet
        STY A0+1        ;$2000-től, és
                         beállítja
        LDA #$20        ;a megszakításokat.
        STA A0+2
        LDX #31
        TYA
A0      STA $FFFF,Y
        INY
        BNE A0
        SEI
        LDA #<IRQ
        STA $314
        LDA #>IRQ
        STA $315
        LDA #RASTER
        STA $D012
        LDA #$3B
        STA $D011
        STA $DC0D
        LDX #1
        STX $D01A
        DEX
        STX $D020
        LDA #$19        ;$2000-en kezdődő
                         bittérkép
        STA $D018       ;bekapcsolása
        CLI
        RTS

IRQ     LDA PX+1
        CLC
        ADC #SPX
        STA W+1
        LDA PY+1
        CLC
        ADC #SPY
        STA WW+1
        LDX #PLOTS-1
PX      LDA SINX        ;adatolvasás az x
                         szinusztáblából
        STA X,X
PX2     LDA SINXHI      ;az x koord. legfelső
                         bitje
        STA XHI,X
PY      LDA SINY        ;y koord. olvasása
        STA Y,X
        LDA PY+1        ;pozíció léptetés a
                         cikluson belül
        CLC
        ADC #ADY
        STA PY+1
        LDA PX+1
        CLC
        ADC #ADX
        STA PX+1
        STA PX2+1
        DEX
        BPL PX

W       LDA #0          ;raszterpontonkénti
                         pozícióléptetés.
        STA PX+1
        STA PX2+1
WW      STA PY+1
        LDY #PLOTS-1         ;törlőciklus.
                         A régi pontokat
        LDX #0          ;kitörli az
                         újrarajzolás előtt.
WA      LDA OLDLO,Y     ;a pontok címei az
                         OLDLO/OLDHI
        STA K1+1        ;táblában vannak
        LDA OLDHI,Y
        STA K1+2
K1      STX $FFFF
        DEY
        BPL WA
        LDY #PLOTS-1         ;az új
                         pontok kirajzolási
                         címeinek
                         kiszámítása
VV      STY $FF
        LDA X,Y
        AND #248
        STA A
        LDA Y,Y
        TAX
        AND #7
        CLC
        ADC A
        STA A
        TXA
        LSR
        LSR
        LSR
        ASL
        TAX
        LDA TAB,X       ;a 320-as
                         szorzótábla használata a
        ADC A           ;pont sorának
                         kiszámításához.
        STA A
        STA OLDLO,Y
        LDA TAB+1,X
        ADC #$20        ;a bittérkép $2000-
                         től kezdődik
        ADC XHI,Y       ;a legfelső bit
                         hozzáadása
        STA A+1
        STA OLDHI,Y
        LDA X,Y
        AND #7
        TAX
        LDA HATV,X      ;a kigyújtandó bit
                         kiválasztása
        LDY #0
        ORA (A),Y       ;pont bekapcsolása
        STA (A),Y
        LDY $FF
        DEY
        BPL VV
        INC $D019
        JMP $EA31       ;IRQ befejezése
HATV    .BYTE 128,64,32,16,8,4,2,1     ;2
                         hatványai
TAB     .WORD 0,320,640,960,1280,1600
                         ;szorzótábla
        .WORD
        1920,2240,2560,2880,3200,3520
        .WORD
        3840,4160,4480,4800,5120,5440
        .WORD
        5760,6080,6400,6720,7040,7360,
        7680
```

A hosszú, bittérképes program már egy kicsit bonyolultabb, bár hasonló elven működik, mint az előző számban bemutatott sprite-os progi. A kiírandó pontok számát a **PLOTS** változóban adhatjuk meg. Alapállapotban, mikor az IRQ a keretben fut, ez max. 36. Ez azért van, mert a program futása közbeni raszterpozíció nem szabad, hogy a képterülettel egybeessen, mert ebben az esetben kirajzolná ugyan a pontokat, de mi nem látnánk, mert a monitor „kirajzolója" már elhagyta, nem jeleníti meg őket, csak a következő körben. **(Mindenki érti? — DoT)** Kis csalási lehetőség azért van, mert a rutin először a szinusz adatokat állítja be, a képernyőt nem bántja, s ezalatt nyugodtan futhat a „képernyőn". Így lehet, hogy képes a maximális, 96 pontból álló ábrát is megjeleníteni, ekkor az egész raszteridőt elhasználja (persze kicsi, 80 pixel magas hullámokat generálva oldható csak meg). Szóval azt, hogy melyik rasztersorban lépjen be a proci az IRQ-ba, azt a **RASTER** változóban adhatjuk meg. Az **SPX/ADX** és **SPY/ADY** a szinusz paraméterei, változtatásukkal sok érdekes dolgot érhetünk el. A **SINX**, **SINY**, és **SINXHI** a szinusztáblák kezdőcímei, amit a BASIC program generált. Azért kellett az x koordinátát két táblázatba tenni, mert a az ugye 0-319-ig terjedhet, ami jóval túl van az 1 byte-ban ábrázolható nagyságon (255). Fontos, hogy a táblák kerek címeken legyenek, jobban mondva, hogy a cím alsó byte-ja 00 legyen (az utolsó 2 számjegy. Ha valaki még mindig nem értené).

• Soós Istvánnak & DoT

VIDEO-MAKER

Ez inkább 64INFO téma, mint programozástechnika, de olyan rovat nincs (egyelőre), no meg ez a videós téma az utóbbi időben elég felkapott lett, így ejtsünk pár szót erről az alkotásról is.

Videósok figyelem! Most egy olyan program ismertetője következik, amellyel a videokazettákra rakhatunk klassz kis feliratokat, effekteket. Az ötletek egyébként **Dukay Tibor**, Budapesti olvasónktól származnak. Akkor ugorjunk is neki. Először válasszuk ki a video fajtáját. Miután beléptünk a főmenübe, a következőket tehetjük:

1. **Filmvégi szövegfeliratozó**: Ebből a következő menü nyílik:
   'F1' -háttérszín,
   'F2' -betűszín beállítása,
   'F7' -tovább.
   Nyomjuk le a 'SPACE' billentyűt, és máris kezdhetjük beírni a dumákat, összesen 99 sort. Ha végeztünk, akkor nyomjuk le a 'SPACE'-t, és visszakerülünk a főmenübe.
2. **Címfeliratozó**: 'F1', 'F2'-mint előbb, a színek beállítása. 'F7' - kezdhetjük beírni a címeket, összesen 10 sort. Ezután be-

állíthatjuk, hogy hol helyezkedjen el a szöveg, majd hogy kérünk-e speciális effektusokat. Ha igen (Y), akkor meg kell mondani az árnyék irányát ('U' v. 'D'), majd ki kell választani az effektet.
'1' - egyszínű szuperháttérszín,
'2' - Egyszínű háttér speciális színnel,
'3' - szivárvány szuperszínek.
'4' - Kék szivárványeffekt,
'5' - Szürke szivárványeffekt.

A '2'-esnél be lehet állítani a színeket ('F1', 'F2', 'F7'). Ha végeztünk, nyomjuk le a 'SPACE'-t és visszalépünk a menübe.

3. Hangeffektusok. A '**CRSR**' billentyűkkel mozoghatunk (jobbra). '**RETURN**'-nel előcsalhatjuk a hangokat. A '**SPACE**'-re továbblépünk. További '**SPACE**' nyomkodásra visszahallgathatjuk (minden hangnál le kell nyomni.) A sokadik '**SPACE**'-re visszatérhetünk a főmenübe.

4. Színgenerátor: 1 - normális, 2 - speciális. Az egyest nem tudtuk kideríteni, de a kettes megnyomása után írjuk be a nevünket és nyomjuk meg a '**RETURN**'-t, azután válasszuk ki a háttérszínt, s a betűszínt ('**F1**', '**F2**') végül lépjünk tovább ('**F7**'). Azután nyomjunk '**RETURN**'-t. A lenti színeket lehet változtatni a '**Q,W,E,R,T,Y,U,I**' billentyűkkel. Ha végeztünk, nyomjuk le a '**SPACE**'-t, és visszakerülünk a főmenübe.

5. Visszaszámláló:
'**F1**' - háttérszín,
'**F2**' - betűszín kiválasztása,
'**F7**' - tovább.
Ezután
'**F1**' - számnövelés, max. 99.
'**F3**' - számcsökkentés, min.1.
'**F7**' - Indul.

6. Kilépés a programból. Bye videósok!

• *DoT*

ULTRA BASIC

És rögtön megint HI. Itt következik a fantasztikus **ULTRA BASIC** c. BASIC kiegészítés parancsainak listája **Ifj. Penzer Gyula**, keszthelyi olvasónk segedelmével. Tehát jöjjenek az utasítások: (zárójelben a lenyomandó funkcióbillentyű, ahol van)

HIRES háttérszín, karakterszín — Törli a grafikus memóriát. A színkódok 1-16-ig lehetnek, mint mindig.
NORM ('**F5**') — Visszalép a karakteres üzemmódba.
GRAPH ('**F7**') — Grafikus üzemmódba vált.
DOT x,y,szín — Megadott színnel az x;y pontot gyújtja ki. (**Mindig tudtam, hogy engem sehonnan sem hagyhatnak ki — DoT**)
DRAW x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel egyenest rajzol a két pont között.
TIC a,b,szín — (**Én ezt nem tudom, mi akar lenni -DoT**) Függőlegesen minden a-adik, vízszintesen minden b-edik pontot rajzolja ki.
BOX x1,y1,x2,y2,szín — Megadott színnel téglalapot rajzol.
BLOCK x1,y1,x2,y2,szín — Kitöltött téglalapot rajzol.
CIRCLE x,y,r,szín — Megadott színnel, x;y középpontú, r sugarú kört rajzol.
FILL x,y,szín — Zárt alakzat kifestése. Az „ecset" az x;y pontból indul.
CHAR kód,x,y,szín,string — Megadott helyre változó, vagy string kiírása. Az x;y a szövegmező bal felső csúcsának koordinátája.
Kódok:
1 - nagybetűk/grafikus jelek,
2 - inverz nagybetűk/grafikus jelek,
3 - kisbetűk/nagybetűk,
4 - inverz kisbetűk/nagybetűk
MODE kód — Rajzolási mód beállítása.
0 - alapértelmezés, a választott színnel rajzol,
1 - töröl, háttérszínnel rajzol.

TURTLE GRAFIKA (teknőc grafika)

TURTLE színkód,x,y — Kiteszi a teknőcöt az x;y koordinátára a meghatározott színnel. Ha x,y-t nem adjuk meg, akkor a 160;100 pontba teszi ki.

A teknőc használata: a teki (**-katona, hajrá Márióóóó. Khm. Bocs'. Kicsit elragadtattam magam — DoT**) mindig abba az irányba rajzol, amerre a feje néz.

MOVE d — A teknőc fejének irányában d hosszúságú szakaszt rajzol (közben gyalogol a pici...).
TURNO a — A teknőcöt a fokos állásba forgatja. Észak: 0 v. 360, K:90, D:180, NY:270 fok.
TCOLOR szín — A rajzolás színének beállítása.
TUP — A teknőc felemeli a ceruzát, nem rajzol, csak mozog.
TPOS a,x,y — a: a teknőc iránya fokokban, x;y a teknőc koordinátái
DUMP S$, d — A grafikus képernyőtartalmat elmenti az S$ nevű file-ba. d az egységszám (1-kazetta, 8, 9-lemez)
GREAD S$,d — Visszaolvassa az S$ nevű file-ból a grafikus képernyőt.

Nos, ennyi volt... (Éljenek az alvajárók!!)

• *DoT*

HELP+ parancslista

Bár nem mai gyerekről van szó, mégis elég sokan kértétek, hát legyen:
Ez a jó kis BASIC kiegészítés létezik lemezről tölthető és Cartridge-os formában is. Mindkettő teljesen egyforma a parancsoknál, csak a Cartridge-verzió annyiból szimpatikusabb, hogy nem foglal memóriát. Most következzék tehát az új parancsok listája **Ifj. Mányoki László**, kaposvári olvasónk tollából.

Az utasítások csak parancs módban adhatók ki, tehát a BASIC programon belül nem használhatók. Ez egy ilyen kiegészítés.
#A "név",8 — A gép a 'név' fedőnevű BASIC programhoz hozzáfésüli a tárban lévő programot.
#H — A programban futásihibával leállt hibákat keresi meg.
#F — Általunk megadott utasítást, szöveget, változót keres meg a programban. Kiírja az összes helyet, amit talált.
#D — Több sor törlése. Megadhatjuk a tartományt, mint a LIST parancsnál
#G — Automatikus sorszámozás. Első paramétere a kezdősorszám, a második a növekmény.
#T — A program sorról sorra hajtódik végre. Ez alkalmas némi nyomkövetésre (**Trace**).
#S — A program lépésenként hajtódik végre.
#E — A **#T** és **#S** hatását szünteti meg
#R — Újrasorszámozza a programot. Megadandó a kezdősorszám és a növekmény.
#V — A változók tartalmát írja ki.
#M — A tömbök tartalmát írja ki.
#L — Oldalanként listázza a programot. Megadható a listázási tartomány.
#B — A **NEW** paranccsal, vagy RESET-tel kitörölt BASIC programot visszahozza.
#K — Kikapcsolja a HELP+-t
#C — Színek beállítása. A paraméterek sorrendben: háttér, keret, karakter szín
#U — Utasításismertető;
!# — HEX-ből DEC-be átváltás;
!$ — DEC-ből DEX-ba váltás;
(8 — filenyitás a lemezegységen;
) — CMD-t és CLOSE-t hajt végre;
£8 — 8-asra állítja a meghajtó számát. Más értéket megadva az lesz az aktuális meghajtó;
***** — kiírja a szabad tárterületet;
] — Disassembler-Monitor;
Funkciói:
+ — cím és adatváltoztatás
/ — adatváltoztatás
] — kijelzés képernyőre
[— kijelzés nyomtatóra
> — C64 tárolójának kijelzése (**talán a regiszterek lehetnek -DoT**)
< — disk monitor
^ — cím megadása
***** — futtatás az aktuális sortól
- — visszaassemblálás
SPACE — disassembler léptetése előre
@ — transfer (másolás)
= — vissza a BASIC-be
DOS utasítások:
/ — programbetöltés relokálással (,8 — a BASIC kezdőcímre töltődik)
% — programbetöltés relokálás nélkül (,8,1 — a kimentett kezdőcímre töltődik)
^ — programbetöltés ,8-cal, +RUN
<- — program mentése
< — program ellenőrzése (VERIFY)
@ — Parancscsatorna nyitása. Kiírja a drive állapotát.
$ — Directory (a BASIC program megmarad)

• *DoT*

Pár hasznos trükk

SYS 59626 — képernyőgörgetés
SYS 58592 — várakozás a C= billentyűre
POKE 781,0—23 és POKE 782,0—39 — A függőleges x. sorban törli y-ig a karaktereket;
Indítása: SYS 59905
REM (SHIFT+'L') — Ha a BASIC program első sorába ezt írjuk, nehezebb lesz kilistázni a programot;
POKE 808,254 — letiltja a RUN/STOP billentyűt, valamint a listázást is megakadályozza;
POKE 808,237 — normál mód;

• **Pósa Róbert, Debrecen**

A BATCH file-ok programozása

Néhány levélből úgy tűnt, hogy a kezdő PC-sek nem egészen járatosak a BATCH programozásban. Mielőtt valaki ismét egy C nyelv sorozat elkezdésére gondolna, és továbblapozna, elmondanánk, hogy a **BATCH** file-ok programozása elég egyszerű, s nem kell hozzá semmilyen különösebb segédeszköz, talán e cikken kívül. Egyszerűen szövegszerkesztővel megírhatók (vagy akár DOS alatt egy COPY CON-nal), fordításukra nincs szükség (habár létezik egy-két shareware program, ami a **BATCH** file-okat .COM kiterjesztésűre fordítja, de ennek max. a titkosításban lehet jelentősége). Szóval az ilyen programok egyszerűen futtathatók DOS-ból, nevezhetnénk talán a DOS „programnyelvének" is.

Talán mindenki látott már ilyen file-okat (.BAT kiterjesztésűek), játékok indítófile-jai is lehetnek ilyenek, amik pl. a főprogramnak átadnak különböző paramétereket az installálótól (pl. hangkártya típusa, használt IRQ, DMA, stb.). Előnyük, hogy az installáló program egyszerűen tudja módosítani. Most talán el kell oszlatni a kételyeket: valószínűleg (hihi) senki nem fog hyper-szuper játékprogramot írni BATCH-ben, s ezután sokan kérdezhetik: hát akkor mire jó ez az egész? Majd mindjárt kiderül. Kisebb DOS utility-k megírására lehet, hogy alkalmas, arra viszont nagyon. Mostanában viszont millió kiegészítő, s egyébként hasznos külső támogató rutin jelent (és jelenik) meg hozzá, amellyel szinte kialakították egy sajátos „programnyelvet". (pl. a ***Norton Utils***-ban az **NDOS** rengeteg hasznos kis rutint tartalmaz mind a file-kezeléshez, mind az egyéb funkciókhoz. S kitűnő help is rendelkezésére áll a felhasználónak.) Mindezek ellenére a BATCH programozás nem annyira elterjedt, komolyabb dolgokra szinte alig használják (az előbb említett példán kívül szinte semmire).
Kezdjünk akkor bele a programozással való ismerkedésbe. A **BATCH** file-ok tulajdonképpen DOS parancsok kötegei (innen az elnevezés), így a legtermészetesebb felhasználási területe a 'gépelésmentesítés'.
Pl. egy szokásos wincsi-karbantartási procedúra lehet az alábbi, amelyet mondjuk hetente végrehajtunk.

```
CHKDSK /F
NDD /COMPLETE
SPEEDDISK
```

Ez kiegészülhet valamilyen archiváló program, pl. a ***Norton Backup*** hívásával is, amit csupán ezek után kell írni. Mintha ezeket a parancsokat sorban kiadnánk. Ehelyett elég egy MAINT.BAT-ot begépelni, s mindezek automatikusan végrehajtódnak. Bonyolódik a helyzet akkor, ha általános célú rutinokat írunk. Pl. az aktuális drive-on egy könyvtárat és esetleg az alkönyvtárait szeretnénk lementeni ARJ-vel, több lemezre darabolva ha szükséges. Egy lehetséges megoldás:

***MENT.BAT** file tartalma:*

```
ARJ A A:\%2 -va -r -jh65535 -jm1 -y %1
```

Ennek használata a következő. A MENT.BAT parancs után beírjuk a directory nevét, amit le akarunk menteni, s (szóközzel elválasztva) a nevet, amit az ARJ filenak szánunk.Pl.

```
MENT.BAT MAINDIR MENTES.ARJ
```

Ennek hatására a program lementi a MAINDIR-t és az összes alkönyvtárának a tartalmát.
Vegyük észre, hogy újra megtanultunk valamit, mégpedig a program kapott paramétereinek használatát. Az elsőre a **%1**-gyel, a másodikra a **%2**-vel, stb. hivatkozhatunk. 9 paramétert lehet kezelni, de lehet, hogy ez csak régen volt így. Ja, és a **%0** paraméterrel a programunk nevét kaphatjuk meg.

Egy igazi általános célú program azonban kommunikál a felhasználóval. Egyelőre nézzük azt a lehetőséget, ahol a felhasználónak nincs szava. Az **ECHO** utasítással írhatunk ki valamit a képernyőre az aktuális sorba. (Persze a CLS utasítással bármikor letörölhetjük a képernyőt, és a bal felső sarokba rakhatjuk a cursort). Problémát jelenthet még az is, hogy a kiadott utasításokat mindig kiírja a DOS a képernyőre, ezzel tovább gyengítve az amúgy sem túl jó „felhasználói felületet". Ezt könnyen hatástalaníthatjuk úgy, hogy a kijelezni nemkívánt utasítás elé egy @-ot írunk. Ez egy kicsit kényelmetlen lehet, s feleslegesen növeli a file nagyságát, s a megírására használt munkát. Ezért kitalálták az **ECHO OFF** parancsot, aminek hatása képpen az ezután lévő utasítások nem kerülnek kijelzésre egészen egy **ECHO ON**-ig. Ahhoz, hogy az **ECHO OFF**-ot se írja ki a DOS, ez elé írjunk egy @-ot!.
Ha az ECHO parancs magában áll, kiírja a képernyőre az állását (on/off).
A képernyőformátum javítására van egy seregnyi olyan program, amely megoldja a kurzor pozícionálását, még akár ablakot is rajzol a megadott koordinátákra.

Ahhoz, hogy a kellemesebb kommunikációt megtanuljuk, ahol már a felhasználó „dirigál", meg kell ismernünk a második BATCH parancsunkat. Ez a **PAUSE** lesz. Ez még mindig nem a legjobb, de valamire azért használható. Mondjuk olyan programot írunk, amelyben szerepelnek lemezcserére való felszólítások. Ekkor időt kell biztosítani a felhasználónak, hogy kicserélje a lemezt, és ezt valahogy jelezze is. A **PAUSE** utasítás egy bármilyen billentyű leütésére vár. Megadható utána magyarázó szöveg is, ami azonban ha az ECHO OFF-ban van, nem kerül kijelzésre. Ha ON-ban, akkor meg az egész sort kiírja a PAUSE-zal együtt. No comment...
Íme egy szerényebb példa, ami pl. egy újonnan vett lemez formázásában segít:

FORM.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
CLS
ECHO  Tedd be a formázandó lemezt!
ECHO  Ha kész, press a key!
PAUSE
FORMAT A:
```

Khm. Mondhatnánk. Ez eléggé gyermeteg, de hát mindent az elején kell kezdeni. Mi van akkor, ha mi mondjuk egy egész doboz lemezt szeretnénk leformázni? 10-szer gépeljük be, hogy FORM.BAT? (Persze van más megoldás is, pl. a CONFORMAT használata, vagy valamilyen History kezelő program használata). Nem kell egyik sem, ha megismerjük a következő parancsot, a **GOTO**-t. Szerencsére nem sorszámot kell beírni, ami amúgy sem lenne szerencsés, hanem címkéket definiálhatunk, s ide ugrálhatunk. A címkedefiniálás úgy történik, hogy egy üres sorba : (kettőspont) után közvetlenül beírjuk a címke nevét. 8 karaktert vesz figyelembe a DOS, de ettől függetlenül írhatunk többet is, de pl. a :KUKAFEJUALADAR, és a :KUKAFEJUPISTIKE egy és ugyanaz! Akik ismernek már valamilyen programnyelvet, azoknak talán nem kell bemutatni a GOTO utasítás használatát. A program végrehajtása az utána megadott címkénél folytatódik.
Itt jegyeznénk meg, hogy újabban a DOS 6.0-tól felfelé, a CONFIG.SYS menüzésnél is van egy speciális formulája. Akik tisztában vannak, hogyan kell DOS alól menüzni, azok talán megértik. A menüpontoknak van ugyebár egy nevük, amelyekre a CONFIG.SYS-ben a []-ek között szokás hivatkozni, ha le akarjuk írni, hogy annak a menünek az aktiválása esetén milyen driverek, TSR programok töltődjenek be. Na, most, megeshet, hogy a különböző választások esetén az AUTOEXEC.BAT-ban is más rutinokat kell végrehajtani. Ebben segít a **GOTO %CONFIG%** parancs, amely a CONFIG.SYS-ben megadott menük nevével azonos belépési pontokra osztja a vezérlést. Pl.

CONFIG.SYS file tartalma:

```
[MENU]
MENUITEM=ELSOMENU,
  HIMEM-ES MEMÓRIA
MENUITEM=MASODIKMENU,
  EMM386-OS MEMÓRIA

[ELSOMENU]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

[MASODIKMENU]
DEVICE=C:\QEMM386.SYS
```

Az AUTOEXEC.BAT file tartalma:

```
GOTO %CONFIG%

:ELSOMENU
ECHO Az első konfiguráció él: HIMEM
GOTO VEGE

:MASODIKMENU
ECHO A második konfig él: EMS
GOTO VEGE

:VEGE
```

Ennyi kis kitérő után most már kibővíthetjük eddigi programunkat:

FORM1.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
CLS
:LOOP
ECHO Lemezt be!
ECHO Press a key!
PAUSE
FORMAT A:
GOTO LOOP
```

Ezzel már csak az a gond, hogy ha elfogyott a formázni kívánt lemezünk, csak a '**CTRL+C**' (vagy '**CTRL+BREAK**') billentyűkombinációval tudunk kilépni. Ezt kiküszöbölhetjük egy kis kiegészítő program, a **CHOICE.COM** megismerésével, amit a **DOS 6.0**-tól már vele adnak.
Ennek használata már kicsit bonyolultabb (ergo több szürkeállományt igényel), mint a többi. Többféle paramétert adhatunk meg a programnak, van amelyiken nem kötelező, de olyan is akad, amelyiket nem árt. A /C: paraméter után írhatjuk azokat a billentyűket, amelyeket a felhasználó lenyomhat, s ki akarunk értékelni (melyiket nyomta le). Pl. egy kétválaszú kérdés:

```
  CHOICE /C:YN Are You Sure?
```

Ebből már ki is tűnik, hogy a kapcsolók (a / jeles paraméterek) után lehet írni a magyarázó szöveget, vagy a kérdést, amit kívételesen normális formában kap meg a felhasználó. (Tehát nem írja ki az egész sort a progi) Viszont megkapja a lehetséges billentyűket is, tehát az előbbi parancs hatása a következő (a képernyőn):

```
  Are You Sure [YN]?
```

Vagy valami ilyesmi. Ha ezt el akarjuk tüntetni, azaz nem akarjuk, hogy megjelenjen, adjuk meg a **/N** paramétert. Ha azt akarjuk, hogy a program a kis- és nagybetűk között különbséget tegyen, ezen irányú szándékunkat a /S kapcsoló használatával érzékeltethetjük. Megadhatjuk még azt is, hogy ha a felhasználó nem ér hozzá a billentyűzethez (mert mondjuk elment ODA), akkor a hozzászólása nélkül is leformázhassuk a lemezét, amelyen remélhetőleg a legfonto-

sabb adatai voltak. A /T: kapcsoló után megadhatjuk, hogy melyik billentyű legyen az alapértelmezett, és (vesszővel elválasztva!) azt, hogy ez hány másodperc várakozás után érvényesüljön. (Ez elméletileg 0-99-ig terjedhet, de aki 0-s késleltetési idejű kérdést kap, annak meglehetősen gyorsan kell reagálnia...) Nézzünk most egy komplett példát, amelyben bemutatjuk eme becses program használatát. Ez a már jól ismert formázó programunk kiegészítése:

FORM2.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
CLS
:LOOP
ECHO Tedd be a Formázni kívánt lemezt
az A: -ba!
CHOICE /C:FK /T:K,10 Formázás, vagy
Kilépés

IF ERRORLEVEL 1 GOTO FORM
IF ERRORLEVEL 2 GOTO KILEP
ECHO Hibás választás!
GOTO LOOP

:FORM
FORMAT A:
GOTO LOOP

:KILEP
CLS
```

Nos, ez már kissé barátságosabb, ám ismét megfeledkeztünk valamiről. Ez viszont nem azt jelenti, hogy még mindig bővíteni fogjuk a programot (pedig lehetne), hanem azt, hogy esetleg nem értettétek meg teljesen a program működését.

Arról még nem volt szó, hogy hogyan tudhatjuk meg, hogy mit válaszolt a felhasználó. Nos, ehhez tudnunk kell, hogy a DOS lehetőséget biztosít a különböző EXE és COM programok, valamint a BATCH file-ok közötti kommunikációra. Akik járatosak az assembly-ben, bizonyára tudják, hogy a DOS (INT 21H) $4C kódú rutinjával (AH=$4C) fejezhetik be a programjukat. Ekkor az AL értéke lesz az ún. hibakód, amelyet a BATCH programok az ERRORLEVEL nevű változóban kapnak meg. Így van ez szinte bármilyen már magasszintű nyelv (PASCAL, C) használatakor is. Pascal-ban a HALT(A) utasítással léphetünk ki ily módon, és az A értéke lesz az átadott hibakód. A lényeg az, hogy a hibakódot nem csak a program futása során felmerülő hibák jelzésére lehet használni, hanem egyfajta (kissé ugyan lamer) paraméterátadásra. (azért lamer, mert csak egy paramétert lehet átadni, de a paraméterátadás megoldható másképpen is (csak nem BATCH és EXE, COM programok között, hanem EXE-COM, vagy egyéb ilyenek között. Mindegy, milyen párosításban, csak nem BAT, ez a lényeg). Na, de ne kalandozzunk el túl messzire. Ott tartottunk, hogy a mi kis BATCH programunk megkapta a visszatérési értéket az ERRORLEVEL változóban. Ennek kiértékeléséhez egy újabb parancsot kell megismernünk, az IF-et. Általánosan kétféle alakja van:

IF feltétel következmény
IF NOT feltétel következmény

Ezek feltételes végrehajtásra szolgálnak, habár nem a legkiforrottabb módon, de azért megteszik.

A feltételek a következő alakúak lehetnek:

1. **ERRORLEVEL érték**: Ha az ERRORLEVEL változó egyenlő az értékkel (vagy éppen nem egyenlő), akkor lép a következményre. Sajnos más változókat nem használhatunk, és a kisebb-nagyobb összehasonlítás sincs lehetőség.
2. **EXIST path/file**: Ha a megadott file létezik az aktuális (vagy a megadott) path-on, akkor lép rá a következmény-re.
3. **%x == string**: Ha a megadott paraméter (%1,%2, stb) megegyezik a stringgel, akkor végrehajtódik a következmény. Ez pl. arra használható, hogy egy többfunkciós programnak megadható legyen a **Command Line**-ból is, hogy mit kell csinálnia.

Mindhárom formulánál a következmény csak egy utasítás lehet, ezért általában **GOTO**-t használhak (hogy több utasítás lehessen)

Azt elfelejtettük még mondani, hogy a **CHOICE.COM** program az ERRORLEVEL értékét úgy állítja be, hogy a lenyomott billentyű a definícióban (/C:xyab) elfoglalt helyét adja. Pl. ha a /C:ABC lett megadva, akkor a B lenyomása esetén ERRORLEVEL értéke 2 lesz. Ha hiba történt, akkor 255-öt, vagy 0-t ad vissza, de lehet, hogy mást.

Akkor most pihenésképpen tanuljunk meg egy a BASIC-ből jól ismert, és „hatástalan, mégis hasznos" utasítást, a **REM**-et. Ezzel megjegyzéseket fűzhetünk az egyes programrészekhez. A megjegyzést csak simán a **REM** kulcsszó után kell írni. Ennek is külön sorban kell állnia, mint minden külön utasításnak.

Ha mindenki kipihente magát, akkor egy kicsit bonyolítunk a dolgon. Írjunk egy olyan programot, amely az általunk paraméterként megadott file(oka)t törli. Ehhez jelenlegi tudásunk nem elegendő, meg kell ismerkednünk a **SHIFT** utasítással. Ez annyit tesz, hogy eggyel eltolja balra a paramétereket. Vagyis ami eddig a %3 értéke volt, az a %2-é lesz, stb. Így 9-nél több paramétert is kezelhetünk. Azt, hogy van-e még törlendő file, többféleképpen is eldönthetjük:

Valamilyen parancsszót kérünk be utolsóként, és az jelzi, hogy vége van, pl. -vege-.
Az első olyan paraméterig folytatjuk a törlést, ami létezik a lemezen (wincsin).
Most mindkét verziót megvalósítottuk:

1. A DEL1.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO   Ez a program a paraméterként
ECHO   megadott file-okat törli.
ECHO   Ez a verzió addig folytatja a törlést,
ECHO   amig olyan para-
ECHO   métert nem talál, ami nincs az
ECHO   aktuális DIR-ben.
:LOOP
SHIFT
IF NOT EXIST %0 GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP

:VEGE
```

2. A DEL2.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO   Ez a program a paraméterként
       megadott file-okat törli, amíg csak egy
ECHO   -vege- értékű param-t nem lel.
:LOOP
SHIFT
IF %0 == -vege- GOTO VEGE
IF %0 == -VEGE- GOTO VEGE
ECHO %0
DEL %0
GOTO LOOP

:VEGE
```

Itt a %0 már nem a mi programunk nevét tartalmazza, hanem az első paramétert, amit a SHIFT-tel „csúsztattunk" bele.

Mindkét program kiírja az éppen törölt file nevét. Ha erre nincs szükség, simán el lehet távolítani az ECHO %0 utasítást.

Nyugalom fiúk, már nincs sok hátra. Most ismerkedjünk meg a BATCH „nyelv" talán legbonyolultabb, mégis egyszerű utasításával, a **FOR**-ral. Ezt ciklusszervezésre használhatjuk, persze a szokásos nem túl tág határokon belül.

A ciklus alakja a következő:

FOR %%változó IN (lehetséges értékek) DO következmény

A %% után a változó egy (!) bármilyen betű. A lehetséges értékek egy szóközökkel elválasztott felsorolás, amely elemeit sorban felveszi a %%változó. A DO után szintén csak egy utasítás lehet a következmény. Mielőtt példát hoznánk ennek használatára, tanuljuk meg utolsó utasításunkat, mert szükség lesz rá.

Néha felmerülhet az az igény, hogy egy éppen futó BATCH file-ból egy másikat hívjunk. Ha ez csak annyiból áll, hogy a másik folytassa a végrehajtást, akkor elegendő az első (hívó) program utolsó sorába beírni a hívandó file nevét. Ha viszont szubrutinszerűen szeretnénk meghívni a másik BATCH file-t, azaz azt szeretnénk, hogy annak végével a mi programunk ott folytatódjon, ahol abbahagytuk, akkor a COMMAND utasítást kell segítségül hívnunk. Az általunk használt alakja:

COMMAND /C filenév

Ez el is végzi az előbb említett feladatokat.

Most nézzük akkor az előbb emlegetett példát. A fő programunk (FOR1.BAT) meg fogja hívni szubrutinként az ELSO.BAT és a MASODIK.BAT file-okat.

A FOR1.BAT file tartalma:

```
@ECHO OFF
ECHO   Ez a program a FOR utasítás
       használatát demonstrálja. Főként
ECHO   több szubrutin hívására
       használható, amelyek más BATCH file-
ECHO   okban találhatók.

:LOOP
FOR %%R IN (ELSO MASODIK) DO
COMMAND /C %%R
ECHO   Ez itt újra a fő BATCH file
```

Az ELSO.BAT file tartalma:

```
@ECHO Az ELSO.BAT file vagyok!
```

A MASODIK.BAT file tartalma:

```
@ECHO A MASODIK.BAT file vagyok!
```

Pár egyéb kis utility:

Az első olyankor lehet hasznos, ha van pl. egy játékunk, ami több lemezre lett lementve pl. ARJ-vel, és meg akarunk szabadulni tőle, akkor egy csomószor be kellene írnunk a DEL *.*-ot. Ehelyett elég egyszer elindítani a DC.BAT-ot. Ez még azt a lehetőséget is megadja, hogy ha nem vagyunk biztosak abban, hogy mi van a lemezen, megnézhetjük, és nem is kell ehhez kilépnünk.

A DC.BAT file tartalma:

```
@echo off
echo *******************************
echo **   Disk Clear Utility      **
echo ** by DoT/9th BIT Crew (1993) **
echo *******************************
echo This program clears All files on the
drive A:
:loop
echo Please insert the next disk to drive A:
echo press C to clear disk
echo       D to show disk's directory
echo       X to exit
choice /s /n /c:cdx
if errorlevel 3 goto exit
if errorlevel 2 goto directory
if errorlevel 1 goto clear

:directory
dir a: /p
goto loop
:clear
deltree /y a:\
goto loop
:exit
```

```
cls
echo Thanks for using DiskClear!
```

A második rutin egy eredetileg csak saját használatra készített program, ami a **Windows** többféle üzemmódban való használatát biztosítja. Tegyük fel, hogy (mint nálunk) néha 640X480/16 színű módban, néha 640X480/256 színű módban akarjuk használni a **Windows**-t, de lehet más változtatás is. Készítsük el a kétféle **SYSTEM.INI**-t, és használjuk a következő rutin megfelelően módosított változatát:

A W.BAT file tartalma:

```
@echo off
c:
cd \windows
echo [1] - Windows 640X480 16 Color
echo [2] - Windows 640X480 256 Color
echo Please select!
choice /n /c12 Your Selection:
if errorlevel 2 goto 2
if errorlevel 1 goto 1
goto end

:1
copy system.ini sysold.ini
del system.ini
copy vga16.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.ini system.ini
goto end

:2
copy system.ini sysold.ini
del system.ini
copy vga256.sin system.ini
win
del system.ini
copy sysold.ini system.ini
goto end

:end
```

Itt a két SYSTEM.INI változat a VGA16.SIN és a VGA256.SIN néven volt elmentve.

Ha lesz rá igény, bemutathatjuk a kiegészítésképpen megjelent rutinok használatát. Esetleg az **NDOS**-sal is foglalkozhatunk pár szó erejéig **(Te atya úristen — CoVboy)**.

● *DoT*

(Na közben megjött DADA is, úgyhogy lehet örülni, a cikk folytatódik — DoT)

Még pár utility-t bemutatnék levezetésképpen, meg bemutatnám a **redirection** és a **pipe** előnyeit:

Először is egy FELETTÉBB hasznos kis uty-t írok le, amit NAGYON sokmindenre használhatunk... A lényeg: az argumentumként megadott file-ok **kivételével** az aktuális dir-ből mindent letöröl (nem kell NC-vel 500 file törlésére éveket várni, ha pl. 5 db **ZIP**-et akarunk csak megtartani az adott könyvtárban)

```
@echo off
if "%1"=="" goto error
for %%i in (%1 %2 %3 %4 %5) do attrib +r
  %%i
echo Y | del *.* >nul
attrib -r *.*
goto exit
:error
echo You must supply at least ONE
  filename (wildcards
echo allowed!) to NOT to erase!
:exit
```

Some magyarázat:

1. A 2. sorban ellenőriztük, van-e min. 1 bejövő paraméter (lásd: *argc*, ill. *paramcount*). Ha nincs, bye.
2. A 3. sorban látunk példát a **FOR** használatára. Elég egyszerű a dolog, a lényeg az, hogy az a specifikált változó (itt **%%I**) van állandóan kijelölve, amely a később látható **IN** argomentumában, a zárójelek között látható (jelen példában **%%I** felveheti az 1.,... 5. command-line paraméter értékét. Ez azt jelenti, hogy 5-féle file-specifikációt is megadhatunk, amit NEM akarunk törölni.)
3. Még mindig a 3.sor: az **Attrib** külső DOS-paranccsal *read only*-vá tesszük a command-line paramétereknek eleget tevő file-okat: ezeket a későbbi **DEL *.*** már nem törölheti.
4. Na a 4. a legjobb sor. Az **echo** utasítás előre küldi (**pipe**-olja) a *Y* választ a **DEL *.*** parancs által feltett *Biztos benne?* kérdésre! Tehát **SEMMIT** sem kell válaszolni, magától elintézi a törlést! Itt látunk példát a DOS alatt oly gyakori *redirection*-ra is: történetesen a screen-ről az output-ot átirányítjuk a **NUL** nevű device-ra, ami azt 'lenyeli' (így a **DEL** által feltett kérdést sem látjuk).
5. Az 5. sor simán visszaállítja a maradék file-ok attribútumait írhatóra. A többi sor már csak GOTO és ECHO (hibakezelés).

Ha valakit érdekel, hogy pontosan MILYEN file-okat töröl le a batch, azok szúrják be ezt a sort a **FOR** sora után:

```
attrib *.* | find /v " R " | more
```

Az **Attrib *.*** utasítás MINDENT kilistáz az adott dir-ben, mégpedig az attribútumaival. Megint egy kis **piping**: a kimenete **NEM** rögtön a screen-re, hanem a **FIND** dos utyba megy, ami CSAK azon file-neveket írj ki, amik tartalmazzák az " **R** " betűhármast (azért " **R** " a FIND paramétere!), azaz jelen esetben **Read Only** attribútumot (ezek azok, amiket nem fogunk törölni). Van még egy **pipe**: a **MORE**-nak adunk át paramétert (ne fusson a screen). Ez persze nem fontos, a '| **MORE**' minden további nélkül elhagyható!

Másik példám szintén a **redirection**-ra mutat példát, mégpedig egy sokszor igényelt funkciót valósít meg: pl. **Autoexec**-be rakva, vagy onnan **CALL**-lal hívva: mindig kiírja, hogy mikor használták utoljára a gépet, és eltárolja a legutóbbi használat időpontját is. Itt a **DATE** és a **TIME** beépített **COMMAND.COM**-parancsokat használjuk, mégpedig **ENTER**-t küldve a kérdéseikre. Ezt úgy tesszük meg, hogy egy KÜLSŐ DOS-file kimenetét irányítjuk át a **COMMAND.COM** bemenetére (jelen esetben ui. a **$0d/$0a** szekvenciát kéne átadni, ami **ECHO** utasítással lehetetlen — az előbb a **Y** átadása még ment, mert az nem spéci karakter). So, a problémát úgy orvosoljuk, hogy létrehozunk egy **cr_lf.chr** külső file-t, és annak a tartalmát nyomjuk rá a kérdésre:

```
@echo off
echo Last switching:
type spy.txt
echo So, the Big Brother Is Watching You!
Don't try to
echo switch on machine when you aren't
its legal user! :)
date <cr_lf.chr >toddate
time <cr_lf.chr >todtime
copy toddate+todtime spy.txt >nul
del toddate
del todtime
```

A **cr_lf.chr** file **2** byte-os, tartalma egy $0d és egy $0a, így szép sorban. Úgy hozhatjuk létre, hogy kiadjuk eme DOS-parancsokat: **copy con cr_lf.chr**+'**ENTER**', mégegyszer '**ENTER**', majd '**F6**'.

Mint láttuk, előre is megadhatjuk, egy **Y/N** kérdésre milyen választ kapjunk. Nos, aki olvasta egyik kedvenc médiumom, *MacLeod/CG* felejthetetlen *Forma-T* cikkét a *3style* melletti fő kedvenc diskmagomban, a **Terror News**-ban, az értékelni tudja majd ezt a lehetőséget... Pl. *a haver berakja a lemezét*, beírjuk, hogy **A**, ami pl. elindítja ezt a batch-ot:

```
@echo Y | format a: >nul
```

és a lemezen volt adat/nincs adat... Meg sem kérdezi (minek kérdésválaszolgatással fecsérelni az időnket? :), hogy formázhat-e... (csak nehogy átírjátok az **A**-t **C**-re, mert valahogy engem is kitört a frász, amikor kipróbáltam, **pipe**-olható-e a wincsi formázása. Igen. Persze N-t nyomtam, aztán még egy '**Ctrl/C**'-t is (a biztonság kedvéért). Aztán kilépek WORD-ből, hát mi van a wincsin? Semmi... Na mondom ezt jól elcs*sztem, ennyire hülye azért már nem lehetek... Szerencsére 'csak' a ***Volkov Commander*** gyengébb BATCH-destruktora tévesztett meg: egy bootolás után minden a helyén volt)

Hasonló problémát old meg a legprimitívebb **ASK**. Biztos mindenki tapasztalta már, hogy ha **BAT**-ok végrehajtása közben nyom egy '**Ctrl+C**'-t, akkor megkérdezi, leálljon-e. (Figyelem!! Ha történetesen egy gépi kódú program fut, és annak épp screen-kiírását szakítottuk meg, akkor nagy az esélyünk, hogy bootolnunk kell, ugyanis a DOS egy '**Ctrl+C**'-s DOS-hívás — lelövés — után 'nem takarít' a memóriában!). Nos, ha 1 sorban meg akarjuk kérdezni a felhasználótól, hogy kívánja-e a BAT végrehajtását folytatni, akkor írjuk ezt:

```
echo <alt-3> | date >nul
```

Mi szükség itt a **DATE**-re? A **DATE** egy belső **command.com** parancs, amely billentyűzetről várja az inputot: ami most történetesen egy megelőlegezett '**Ctrl/C**' karakter (beírása: nyomott *ALT* mellett **3** a számblokkon). Ekkor kiírja, hogy *Terminate batch job Y/N*, és ekkor nem kell snassz módon '**Ctrl/C**'-t nyomkodnunk a biztonságos PAUSE alatt (ami 3 gomb lenyomása ezen 1 helyett), hogy leállítsuk a progfutást. Ofkóz pl. használhattuk volna a **TIME**-t is a **DATE** helyett (hisz az egy másik, keyb bemenetű belső DOS-parancs), de pl. **PAUSE**-t NEM!!!!
A **NUL** kimenet megint csak a szebb screen formátum érdekében került oda.

Még egy-két példa: biztos sokakat bosszant, ha egyes **lame** elemek azzal vélik lekódoltnak az **EXE**-iket, hogy az **LZEXE/PKLITE** azonosítókat átírják valamire. Itt egy BATCH, ami visszaírja ezeket&ki is tömöríti az adott programot.

PKLITE-tal:

```
poke %1 28
  0b01504b4c49544520436f70722e
  20313939302d393120504b574152
  4520496e632e
poke %1 62
  20416c6c20526967687473205265
  36572766564
dislite %1
```

Sajna a hallgatólagos DOS-paranccsá előlépett **Maques**-féle **POKE.EXE** (BBS-eken fent van, freeware) nem fogadja el az átirányítást, ezért sem raktam '**ECHO Y** |'-t a poke utasítások sorai elé.

Az **LZEXE**-vel tömörített file-ok visszatitkosítása&kibontása szintén érdekes téma, ugyanis itt látjuk a **DEL** és **RENAME** *DOS*-parancsok használatát (oka, hogy az **UNLZEXE** kimenete NEM a bemeneti filenév!)

```
poke %1 28 4c5a3931
unlzexe %1 _python.dat
```

del %1
ren _python.dat %1

Végül még egy igazán hasznos kis uty: *Fast File Find*. No, nem kell ide SEMMI rekurzió, egyszerűen felhasználjuk a **CHKDSK** rekurzív directory-listázó opcióját (szerencsére ez FULL path-ot is megad, nem mintha lame **DIR /S**-sel kerestetnénk, ahol ráadásul a space-helykitöltők száma is gondot jelentene!), s ennek kimenetét nyomjuk be a fent már tárgyalt működésű **FIND.EXE**-be (csak a keresett file-okat írja ki), s így a probléma pofonegyszerű megoldása:

chkdsk /v | find "%1"

• *DADA*

Hasznos infók, hangkártyacsata helyett

1.) A **GUS** legnagyobb vetélytársa, az ***Orchid Gamewave 32/Orchid Soundwave 32*** végre kinőtte gyermekbetegségeit! Eddig azért nem volt szalonképes a komoly, normális midi-kártyák között (***GUS, WaveBlaster, Roland***-ok), mert a ROM-jának MIDI hangszerei nagyon gyengék voltak (minden fórumon elmarasztalták emiatt a kártyát!). Sajnos az ***Orchid*** kártya hazánkban még nem ismert, pedig gamerek számára NINCS JOBB kártya, ugyanis 100%-osan (hardware oldalról) ***SB*** és ***Roland MT32/GMidi*** kompatibilis, nem úgy, mint a ***GUS...*** :(Eddig a kártya fő problémája a csapnivaló MIDI hangszerek voltak, most viszont kijött a ROM Update 39 dollárért, amit meghallgattunk, és TÉNYLEG jobbnak tartjuk, mint az eddigi ROM-ot (na azért nem egy GUS :(). Remélhetőleg a hazai kereskedelem is fogja árulni, addig is egy telefonszám: (800)488-5530. Ja, hogy ajánlom-e az ***Orchid***-ot? Igen, ezzel a ROM-mal MÁR igen (ha megveszitek, azért nézzétek meg, hogy február 15. utáni a kárta/ROM kiadása, különben ne vegyétek meg!). Egyetlen baja, hogy nem ***GUS*** kompatibilis, dehát semmi sem tökéletes (nesze neked demózás, ***DOOM***-os élvezetek!)

2. Megjelent az utóbbi fél év legnagyszerűbb utility-ja, a *Cd Grab Professional*. Ez nem tud kevesebbet, mint sztereóban, 16 biten, 44 kHz-en lerakja a winchesterre a HANG-CD-ről az infót, mégpedig LEJÁTSZHATÓ formában!!! Ha van GUS-od, és szenyedsz a 8 bites A/D-től, akkor MINDENKÉPPEN KI KELL PRÓBÁLNOD, csakúgy, mint bárki, aki valamennyire is igényes MOD-samplékat akar szerezni!
Pár kunszt, amit még tud: teljes lista a CD-ről, mi van rajtuk (szektorszám, lejátszási idő stb...), remek CD-player egyben (a CDPLAY.EXE-t lenyomja, mert van benne pl. repeat). Adat CD-ket is remekül kezel ('raw sector copy', CD-I, PhotoCD CD-ROM és XA lemezekkel). Aztán konvertálásnál már rögtön le tudja nyomni a sample rate-et 22 kHz-re (ez nem túl zavaró), ill. 8 bitre le tudja konvertálni a zenét (ez viszont már igen zajos; a ***SB*** digijénél még így is sokkal jobb!), a sztereó csatornákat ki tudja maszkolni, monóvá tudja keverni stb...
Jelenleg hazánkban nem árulják, itt van some contact adress:
A. L. Digital
Az angol bolt száma (*Ideal Hardware*): +44 (81) 390 1211.
e-mail: **cdgrab@aldigital.algroup.com**
Ja és az ár: nem semmi, 50+17+3 Font..., de zenészeknek, GUS-osoknak, CD-ROM-mal bíróknak kész főnyeremény a program!

3. Most harangozták be az **InterNet**-en a szintén a hang-témához tartozó LEGELSŐ hang-**MPEG** software-t! Kunsztjai között szerepel, hogy a **lejátszásnál** a kitömörítést a kártya DSP-jére bízza; a tömörítés mértéke pedig: kapaszkodjatok meg! Akár 10-100-szoros is lehet (16 bit, 44 kHz, sztereóban így egy másodpercnyi adat NEM 300k, hanem 5-36k lesz!)
Mivel hivatalos kereskedelmi forgalomba nem kerül még jó ideig, itt van megint egy cím (ja, ez NEM FIZETETT REKLÁM!! Akinek van valamilyen csekk-kártyája, az sokkal egyszerűbben (és olcsóbban, és gyorsabban) elintézheti ezeknek a valóban KILLER uty-knak a beszerzését, míg ha megvárja, míg itthon 1 év múlva feltűnik...)
Telefon: +44 (81) 742 0755
Compuserve Mail: 70703,3505

(sajna **InterNet** cím nincs, csak **Compuserve**, ami nem éppen modern rendszer, dehát ez van... (**Internet**-ről egyébként úgy lehet küldeni levelet a **Compuserve**-re, hogy először leírjuk egy ponttal elválasztva a Compuserve címet, utána írunk egy kukacot sorfolytonosan, tehát nem hagyunk ki egy 'Space'-t sem, és a Domain cím pedig: Compuserve.com);

• *DADA*

Könnyedebb téma ennyi süketelés után

Lehet, hogy pár fuxot kapok ezért a kis helykitöltőért (mert nincs sok köze a PC-khez), de mivel **Douglas Adams**nak hazánkban is nagy rajongótábora van, ezért úgy gondoltam, bemutatom nekik a **Douglas Adams Fan Club**-ot (egy angliai klub, bekerülési feltétel: D.A.-művek erős ismerete és angolul olvasása). Létezik egyébként **Monty Python Fan Club** is, ha valakit érdekel, majd megírom 1-2 (ausztrál, amerikai, angol, finn) **MP**-fanzin szerkesztőségi címét (mellesleg ott is tag vagyok, mint a magyarországi **Monty Python**-kultúra egyik fő terjesztője :).

Nos, vágjunk bele a közepébe: **Douglas Adams** *E-mail* címe (természetesen egy bizonyos szellemi és műveltségi színvonal felett zavarjuk csak *Őfelségét*!):
dna@dadams.demon.co.uk
adamsd@nic.cerf.net

Aki inkább az Isten *'udvartartásával'* levelezne, annak ajánlom a köv. **E-mail** címet:
ask-dna@vuw.ac.nz

Megkérdezhetnétek, van-e még hasonló volumenű író, hasonló gondolatvilággal. Nos, keressétek a következő úriemberek műveit:
Neil Gaiman
Terry Pratchett
Tom Sharpe
P J O'Rourke
P G Wodehouse
Tom Holt
Grant Naylor
Dave Barry
Ők sem rosszak :) Mindegyik művüket nem olvastam (mégsem vagyok holmi esztéta vagy irodalmár :), de azért találkoztam 1-2 szórakoztató írásukkal...
Természetesen nemcsak könyvei, hanem videói, CD-i (a hangjátékokból) is megjelentek D.A.-nak. Egy kis *Douglas Adams*-történelem:

1979: *Pan Books*: Galaxis Útikalauz (USA: 81)
1980: Restaurant (az USA-ban 82-ben jelent meg)
1982: „Life the Universe and Everything"
1983: „The Meaning of Liff"- ez inkább csak nyelvi játék... Ne keverjétek össze a feledhetetlen *Monty Python*-os *Élet értelmével*!
1984: „So Long, And Thanks for All the Fish"
1985: a rádiójátékok forgatókönyvei megjelennek
1986: Infocom, HGTTG játék
1987: Dirk
1988: *The Long Dark Teatime of the Soul*= Dirk 2
1992: *„Mostly Harmless"*: ez SINCS még magyarul!

Pl. pár szó a **Dirk 2**-ről (asszem mingyán kontaktolok a Vénusz kiadóval/a GBK-rel, mikor is várható a fordítás, ha meg semmikor, akkor... na inkább mégsem ígérek semmit :)): *'Amikor a Heathrow-i reptér Kettes Kapujának fogadópultja a levegőbe repül, az átlagember rögtön keresi az okot. IRA? A gáztársaság? Még a Brit Atomenergiabizottság is azonnal nyomni kezdte a szokott sóderét, hogy egy az egymillióhoz az esély az ilyesmire, meghogy a robbanás helyszíne most is ideális hely a piknikezésre, hisz sugárzás nem jutott ki, s i.t., míg kiderült, hogy nekik sincs SEMMI közük az egészhez.*

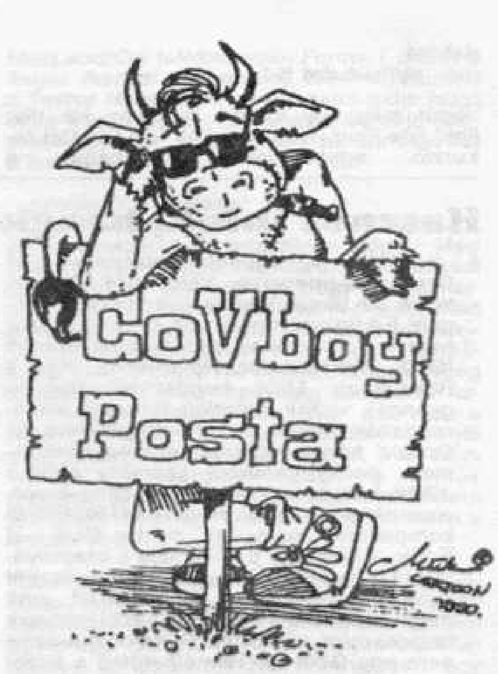
S emiatt el kellett ismerni, hogy az egész dolog kizárólag az Isten műve. De miért? És melyik istené? — tette fel a kérdést Dirk — hisz mit tökölne egy isten az állomáson, hogy a 15:37-es Oslo-i járatot várja?'

Még pár mondat D.A. **Macintosh**-mániájáról (nem, a PC-t NEM szereti!). Nos, akinek van egy halom pénze egy Mac **Powerbook**-ra, és megveszi a **„PowerBook, The Digital Nomad's Guide"**-t, az előszót magától Adams-tól olvashatja; de a *Mac-User* folyóiratba is ír **D.A.** recenziókat. Állítása szerint, ha eddig kerülni akarta az írást, akkor a fejét tömte, most pedig inkább a **Mac** oprendszerével b*szakszik.

D.A.-videók: Kettő jelent meg, most készül — amerikai szereplőkkel — a következő... Volt egy kis flamewar a **Fan Club**-ban, ugyanis sokan javasolták volna inkább főszereplőként *John Cleese*-t, mint valami sótlan amerikait...
Ha valaki meg kívánja rendelni a kazikat a **BBC**-től, akkor a rendelési szám:
BBC47512 (1. *rész, 96'*) és **BBC47522** (2. *rész, 98'*). A **BBC 48952** *szám alatt a* készítés műhelytitkait tekinthetjük meg. A cím (az ár kazettánként **11 Font**):
BBC World Service Mail Order
P.O Box 76
Bush House
London WC2B 4PH
Tel: +44 71 379 4479
Na és végül egy exluzív interjúrészlet miről is másról, mint a 42-ről, ami már oly sok millió ember fantáziáját mozgatta meg: miért éppen az?
Nagyon egyszerű a válasz. Egy vicc az egész. Számnak kellett lennie, mégpedig egy egyszerűnek, nem túl nagynak, na és épp ezt választottam. Bináris ábrázolás, tizenhármas alapú ábrázolás, tibeti majmok-mind-mind nonszensz magyarázatok. Ültem az asztalomnál, bámultam a kertet, és azt mondtam: 'a 42 megteszi'. S le is írtam. Ennyi a sztori.' (Ha valakit érdekel, összeszedhetem az eddig megjelent **42**-magyarázatokat!)

• *DADA*

Happy vagyok. Hogy miért? A fiúk jó kis pluszmunkát okoztak nekem. Az elmúlt hónapban minden második levél azzal foglalkozott, hogy hol van már a CoV? Jó-jó, kimagyarázták, hogy OK. az előfizetők ki lettek értesítve a csúszásról, de hát ugye az csak az olvasók mintegy 20%-a. A többiek még így is éppen elegen maradtak ahhoz, hogy a vakvilágba kergessenek, ha meglátom a postást. Happy vagyok #2. Azért, mert mindenki azt hiszi rólam (rólunk), hogy milliomos vagyok (vagyunk), és hogy a CoV a Róbert bácsi fedőnevű szervezet alá tartozik. Az elmúlt pár hónap a könyörgések hónapja is volt. Kb. 30 Művelődési Ház, Általános- és Középiskola, meg egyéb szervezetek kértek fel bennünket bizonyos rendezvények szponzorálására, vagy csak kértek egyszerűen pénzbeli segítséget tőlünk. Nos, a konkrétan megnevezett összegek együttes mértéke meghaladta a 2 millió forintot, bár sokan nem tüntettek fel összeget, csak úgy „kértek". Miután a levelek alkotói legtöbbször hozzám címezték leveleiket, ezért nekem illik most úgy egy kalap alatt elnézést kérnem mindenkitől, hogy nem rohantam hanyatt homlok az OTP-be, s persze a HQ-t sem tudtam rávenni a dologra, pedig mennyi mindenre el lehetne költeni az előfizetők pénzét... Happy vagyok #3. Azért, mert most kivételesen nem miattam csúszott 1 hetet a CoV megjelenése, viszont van remény rá, hogy a CoV 42. végre akkor jelenjen meg, amikorra előre jeleztük. Happy vagyok #4. Mert kihúzták a fogamat, mert kigyógyultam az influnziából, mert újabb eladó lyukas Martens van a láthatáron, mert nem engem b*ogatnak a HQ-ra betévedő emberkék, mert CSAK!!! Happy vagyok #5. Dehogy is vagyok heppi, CoVboynak hívnak, azért még mindig jól vagyok!**



Aktuális téma!

Avagy „Mese a WASTED TIME-ról"
CoVboy: Most pedig következik egy mese. Mese a Wasted Time-ról, amelynek máris van megtört (erre majd még visszatérünk) változata. Ez persze a magyar viszonyokat ismerve nem túl meglepő, de emögött érdekes sztori húzódik, ezért adjuk közre. A történet már vagy 2 éve kezdődött, amikor hőseink (a játék szerzői) elküldték a preview-t egy újságnak (számok meg betűk vannak a nevében). Az illető újság meg is jelentetett egy rövid cikket, majd elpasszolta egyik munkatársának, bizonyos *Mr. Wax*-nak, hogy foglalkozzon az üggyel tovább. Ezután némi huzavona következett, mert hőseinknek nemigen akaródzott kiadni a programot a kezükből (nem is volt alaptalan az előérzet, mint az később majd kiderül), végül olyan 15 hónappal ezelőtt sor került az átadásra. Ezután közel 1 évig ismét csend volt, csak némi levélváltásra került sor (hőseink közben egészen meghatódtak, hogy *Wax* úr mennyire hülyére veszi őket), majd megúnván a hiábavaló tökölést, megkerestek egy másik újságot (vajh melyiket?), és üzletet kötöttek. Ekkor érkezett a következő levél Bryan mester otthoni címére egy 9x9 cm-es (WC?)papíron:

„Hello! Itt a megígért meghívó, remélem jöttök! **(Ez egy más téma — Bryan)** *Láttam a játékot a komputer karácsonyon árulták. Ez igen végzetes lépés volt* **(micsoda drámai stílus — Bryan)**, *mivel ezért már nem tudom eladni küllföldön. Hogy miért? Azért mert minden cég csak teljes körű copyright-ot vesz meg és mivel ez a játék itthon már forgalmazva van ez így kiesik* **(khmmmmmmmm, ejnye-bejnye és egyebek... — Bryan)**. *Kár... Ja, páran már megis törték a játékot* **(ja, csak úgy mellékesen... — Bryan)**. *Többet majd a party-n. Gyertek el mert hatalmas buli lesz! A borítékot küldd vissza!*
Balázs"

CoVboy: Ennyi a levél. Először válasz Bryan részéről a party-dologra.
Bryan: Köszi a meghívót, de éppen vizsgaidőszak első hete volt, mindkettőnknek vizsgák voltak betervezve a hét első felére, és nem igazán volt kedvünk leruccanni Szolnokra.
CoVboy: Akkor most Bryan mesélget a továbbiakról:
Bryan: Szó sincs róla, hogy ez a levél önmaga miatt kapott volna nyilvánosságot. A nyílt levél oka az volt, hogy a már említett feltört változat (meglepő módon) Chromance intro-val jelentkezik be. Először egy *Alex* nevű illető papol valamit crack és levelpack ügyben (a pack az OK, de a crack nem világos, mert semmi védelem nem volt a játékon), majd jön *Mr. Wax*, és egy az egyben leírja azt a kezelési útmutatót, amit az eladáshoz adtunk neki. *Alex* egyébként meg akarta magyarázni, hogy *Wax* nem volt bunkó. Hát... És akkor egy-két további dolog ahhoz, hogy ki kit nézzen hülyének:

- ***Wax* úr az egy éves verziót bocsátotta közkézre, anélkül, hogy megnézte volna az újat (Viszont, ha minden igaz, csak a megjelenés után. Vagy mégsem?). Egy-két javításon kívül teljes volt a debuggolás is, ami az előző verzióról nem volt elmondható. Ráadásul az *Alex*-féle verzióban az endsequence kifagy. Cool...**
- **Van ugye egy kód a játékban. *Wax*-éknak erre nem sikerült rátalálni, és még el is dicsekszik vele...**

Bryan: Nos, akkor ennyit válaszképpen. A nyílt levél egyik célja az, hogy minden szerzőt óvva intsen *Mr. Wax*-tól és a hozzá hasonló figuráktól (bár volt már rá precedens, hogy tényleg eladott programot külföldre).
CoVboy: És még egy megjegyzés *Mr. Wax* felé: ha bármi válaszod van az itt megjelentekre, akkor küldd a CoV címére, itt nyilvánosságot kap. Kössz! Majdnem elfelejtettem, Bryannak lenne még mondanivalója:
Bryan: Szeretnénk köszönetet mondani *Kiss Gábor*nak a lemezhibával kapcsolatos válaszáért. Úgy tűnik, Gábor, áldozatul estél a meglehetősen kis százalékban előforduló spontán lemezhalálnak — mit lehet tenni, ilyen van... A dicséretet szintén kösz!

Sótész Gögy visszatér

CoVboy: Emlékszik még valaki az első számokra? Jaj, de régen is volt. Azon kevesek — és egyben szerencsések —, akik boldog tulajdonosai a CoV első számainak, bizonyára emlékeznek még Sótész Gögy nyelvi professzorra, aki gépi kódban szokott programozni. Nos, most tessék figyelni! Gögy barátunk az eltelt 4 év alatt megemberesedett, azóta CSIZ-MEN néven riogatja környezetét, és ismét szeretné belopni magát a szívünkbe. Lássuk csak, sikerül-e neki:

Helló CoVboy! (MFC)
CoVboy: Ez meg mi? Mentucky Fried Chicken?
Gondolom emlékszel még rám. Lejárattál. S.Gy. vagyok, egy régi megalevél győztes. Szeretném, ha a nevemet nem hoznád újból nyilvánosságra **(már késő — CoVboy)** (az eredeti S.Gy. nevemre gondolok). Na, de mindegy **(egyetértünk — CoVboy)**. Má' megbocsájtottam. A +4-esemet sikerült ráfizetéssel elcserélnem egy 48K-s Spectrumra, aminek nagyon örülök **(mennyit fizettél rá, egy huszast? Mármint húszezret? — CoVboy)**. Demoírással is foglalkozok, nevem CSIZ-MEN. Remélem tetszik! **(Csíz — CoVboy)** Van egy demóm, amelyet természetesen nem tudok elindítani, a listáját azért elküldöm. Van másik két ok is, ami miatt írtam nektek! Mivel értesz a Spectrumhoz (az SpV miatt gondolom) **(hol van az már — CoVboy)**, tudnál magyarázatot adni:

1) Vannak zenélő játékprogramjaim. Kimentettem kazettára a progyt. Amikor meghallgattam a kazettát, csak sípolást és nyekergést hallottam, pedig a progy zenél, ha be van töltve. Talán húzza a szalagot a magnó???
2) A magnót erőssítőn keresztül kötöttem a gépehez. Az erőssítőn van Graphyx-Equalizer. Ezt akárhogy állítgatom, nem lett jobb a program grafikája. Miért???

Ja, és még egy kérdés. A közvetlen retinációs megszakításvektorokat alkalmazom a DOT LINE VECTOR-aimhoz, de ezt hiába konvertálom át impedanciális térgörbébe, az alfa szöveg cosinusza radiánban is nulla, pedig a C megszakításjelző pointerbitet highba állítom, továbbá a raszter-reterminációs rezgéseket és 42,28Hz vertikális rezgéseknél is csak 12 DOT mátrix jelenik meg a display screenen. És még át sem kapcsoltam NTSC-be. Ez miért van?
Remélem kérdéseimre válaszolsz.
Üdv: CSIZ-MEN, a CoV 5. megalevél győztes
CoVboy: Kedves, aranyos, drága Gögy barátom, tudod kivel szórakozzál. Ha a kazettád lejátszásakor valóban sípolást hallottál, az csak a tüdőd lehetett, arra nem gondoltál, hogy esetleg orvoshoz kellene menni? Nem értem, mi köze van a program grafikájának ahhoz, hogy Te állítgatod-e vagy sem. Ez utóbbi cselekvés tárgyát képező dolog már a levél kezdete óta a számon van, de ha csillagokat akarok látni, akkor inkább a fejemre ejtem a monitort. Harmadik kérdésed tárgyában konzultáltam DoT-tal, ha már mindig az ő nevére hivatkozol, hátha érti miről is van szó. Nos fejünket összedugva arra az álláspontra jutottunk, hogy ha 3 db. 42.28Hz-es friss kocsonyát párhuzamosan rákötünk arra a bizonyos dologra, amit már az előbb pedzettem, akkor frappáns kis rezgőkör alakul ki belőle. Ez olyan, mint a rezgő káró, csak más színű, és a végén potenciálisan felfut a feszültsége a csúcsra. Ha ezt 3-szor megismétled, eszed ágában sincs már azon gondolkodni, hogy a DoT-nak hol maradt a 12 mátrixa. Nemi gaz?

ANGOL-KÓR

CoVboy: Újabban nem számít szokatlan dolognak, hogy egyre több külföldön élő hazánkfia olvas CoV-ot, sőt még leveleket is farigcsál. Potenciális CoV olvasók vannak Ázsia kivételével minden földrészen. Jut eszembe, egy message Dévai Gergelynek Baton Rouge városkába (USA), a könyvet megkaptam, köszi, de egy perc időm nem volt még megköszönni, most megteszem. Szóval ki ki a maga módján levelezget velünk, vannak azonban olyanok, akik még külföldön is oda vetemednek, hogy MEGALEVELET írjanak az amúgy is leterhelt CoVboynak. Jó trükk, mivel a külföldi levelek mindig előnyben részesülnek, így akadt a kezembe a következő levél is, amely Angliából érkezett. Úgy gondoltam, nem árt, ha bemutatom az olvasóknak, hogy él odakinn egy CoV olvasó.

Hi everybody! (ja és hali Cowboy!-e élsz??)
(Ezt a végét valahogy nem értettem — CoVboy)

Hi, Covboy!
Már egy hete nem nagyon beszéltem senkivel édes anyanyelvemen **(Hol születtél? Zimbabwéban? CoVboy)** (kivéve a telefonhívásokat a családnak, melyek a vaskos tarifa miatt a „Jól vagyok, kód még nincs, oszt' tanuld ám meg a conditionalt is" témakörre szorítkoznak, mindezt lehetőleg másfél percbe sűrítve), úgyhogy ha az UTASOKK-szót két k-val írom, leszel szíves elnézni.
(Hova, balra vagy jobbra? CoVboy)
Jelenlegi állapotom az isteni *Bob Dylan* egyik korszakalkotó dalának a címével jellemezhető: *Subtenian HOMESICK Blues*!
Egyébként éppen nyelvtanfolyamra járok, melynek keretében este egész elviselhető bulikat rendeznek (többek között olasz, spanyol és ..... nyálcsorgás indul: skandináv pipik részvételével), úgyhogy a büntetőtáborjelleg azért nem áll fenn.
És mivelhogy minden elképzelhető ismerősnek írtam már, gondoltam, most Te következel, CoVboy! (Bár még sosem találkoztunk, és ez az állapot szerintem a jövőben is folytatódni fog, de hát Let It Be!)
(Ahogy elnéztem a postát, úgy érzem, mintha most mindenki egyszerre gondolkodott volna úgy, mint te — CoVboy)
Néhány adat, amit nem árt már most tisztázni: tartózkodási helyem Hastings (gy.k.: East-Sussex), ami egy közepes méretű város (télen 88.000, nyáron 110.000 lakos, vagyis egy csomó angolnak van itt nyaralója) a csatorna partján.
(Vannak patkányok is? CoVboy)
Na, a földrajzóra után térjünk az időjárásra! Ez igen változatos: egyik nap szél, a másikon eső, szerencsés esetben mindkettő egyszerre. Egyébként a Forecast-ot mellékeltem. Elküldhetném a hölgyet is a Sun 3. oldaláról **(Melyik géppel jön? CoVboy)**, de az azért nem illene egy viktoriánus levélbe. (Egyébként ez a letter csöppet sem viktoriánus, csak a környezet körülöttem, vöröstéglás házak stb. **(nem - lámpást akartál mondani? CoVboy)** Még az ablakot sem lehet modernre cserélni, mert a *Princes Road*, ahol lakozom ún. listed area, mely megőrzendő az utókor számára. Ezt kapd ki: ha elromlik valami, a kormány FIZET, hogy ugyanolyanra csináltasd meg, amilyen volt!!!)
(Akkor nálunk a CoV 13. sosem tartozna a listed area körébe — CoVboy)
Szegény tésztatafejű brittjeim iszonyatos tévedésben élnek (bár én is szeretnék hasonló tévedésben élni, csak nem itt, hanem a Varsányi Irén utcában). Ők azt hiszik, hogy szegények. Hát lehet, hogy angol viszonylatban igen, de itt a a lista: kétemeletes ház (a földszinten egy 80 m^2-es nappali, 70m^2-es ebédlő, baromi nagy előszoba és még nagyobb konyha, upstairs pedig megint egy előtér, fürdőszoba, lavatory, egy 60 m^2-es room nekem és a barom szobatársamnak, meg egy Antonionak, az olasznak, ami egyszemélyes, tehát kicsi, meg egy társalgó, és nem túlzok!) tisztes Toyota (jó, hat éves, de működik és persze jobbkormányos), meg még vagy három ingatlan, amit kiadnak más studenteknek from all grand the world. Ezenkívül nem egy üdülőház-részük nyári használatra Spanyolországban. Na.
(Már az elején tisztázni kellett volna, hogy a Margaret vendége vagy — CoVboy)
Host Family Introduction
A Fater — a Royal Air Force-nél szolgált a drága, B-52-eseken meg még mások is, amit nem nagyon tudtam megjegyezni. Marha rendes, de szerintem munkáspárti, mert erősen ellenzi az IGENT Maastrichtra. Azonkívül ő nem segítene Banghladesnek, mert a híradóban azt látta, hogy a helybeliek nem elég serényen takarítják el a romokat, úgyhogy inkább segítsünk Amerikának (???!!!), mert ott minden lakos vizet mereget. Ezen egy kicsit kiakadtam.
(Nem mindegy, hogy melyik Amerikának, Északnak, vagy Délnek? CoVboy)
A Muter (házinyanya) — a földkerekség legnagyobb Elvis-rajongója, az egész ház tele van a „King" képeivel. Ha főz, csak lazán benyom egy lemezt (nem CD-t), a konyhában (!) lévő Hifi-toronyba, és Dancing to the...
Minden második szava a „do you", ezt nem úgy használja, ahogy visszakérdezésnél szokás (you don't go to the cinema,. do you?), hanem nyomatékosít vele — Hello, do you, here you are, do you, etc.
(Nem mesélted el neki azt, hogy: „Everybody, every do you, az én ingem rövi do you...? Biztos nézett volna — CoVboy)
Danie — a fiuk (lehet, hogy több is van, de én csak vele találkoztam — „Coach potato"-nak is nevezhetnénk. Kedvenc olvasmányai: *Britain's Biggest TV Listings Magasine* (A *The People* melléklete), *The Sun TV Super Guide* (Na, minek a melléklete), és még egy (szerintem ez a legjobb, de szerinte is): *Daily Mail — Free Seven-Dag Guide To All the TV Programmes And Films*. Még nem vettem észre, hogy más is érdekli, de majd kinövi (bár már meglehet vagy 20 éves...)
(Néha unalmamban én is a Képújságot szeretném lapozgatni, de soha sem találom a lapokat. A rádió- és TV újságot meg azért nem veszek, mert a PC monitorján nem jön a kettes, meg a többi sem... — CoVboy)
Tévedtem, *Daniel*t más is érdekli: nősülni akar **(Örüüüült, ámbár ha nekem is küld egy esküvői meghívót, meg repülőjegyet, meg pénzt meg minden, akkor visszaszívom — CoVboy).** E cél érdekében csekély ülésrendváltoztatást eszközöltünk, mert ma (vagy holnap) érkezik (érkezhet, még nem faxolták vissza, hogy az ügyfél fizetett) egy új tanuló, aki itt lakik majd egy ideig, és minden valószínűség szerint nő lesz, akihez sülni lehet.
(Ez egy érdekes szóösszetétel volt — CoVboy)
Most úgy ülünk, hogy Dave a gizlie mellett kap majd helyet.
Bár én nem látok sok esélyt, a srác ugyanis colos girhes, hosszú culákos körmökkel, pókhálószerű fekete hajjal. Nem hinném, hogy a TV mellé még egy élő szerelmet is találna. (Bár én kívánom neki.)

Hétvégi szokások
Szombat: Reggel a TV közli, hogy melyik lóversenypályán hogyan telt az éjszaka (vagyis volt-e eső), és most éppen milyen az idő. *Ascot*ban sz***rok a kilátások, úgyhogy ugorjunk más csatornára!
(TV, este. A ház népe kíváncsian az asztal körül, tea a kézben, szentséges csend, mert itt van, kezdődik a Stars lu Their Eye, ami olyan (olyan sz***r), mint nálunk a Tátika volt.
Egy lényeges különbség azért van, vagyishogy itt (most) nincs playback, viszont van nagyzenekar meg élő gitárzene, és a „sztár" is a saját hangján énekel. A műsor lényege az, hogy bárki jelentkezhet, aki hasonlít valamilyen hírességre, és énekelni is tud. Teszem azt beöltözik *Johnny Cash*-nek és elénekli a *Don't Take Your Guns To Town*-t. Az egész végén a tévénézők szavaznak (telefonon), hogy ki jut tovább (Ki mit tud-közönségdíj, ismerős, mi?)
Én csak (szerencsére!) a végső döntőt láttam, úgyhogy itt kicsit más volt a díjazás: nyertes lemezszerződést kapott. Valami szörnyű donna nyert, egyébként mind a Host family tagjai megegyeztek abban, hogy ő volt a legrosszabb. (Bunda?)
A *Stars In Their Eyes* egyébként nagyon népszerű itten, ezen a héten a TV-s toplistán a nyolcadik (első az angol Dallas, a *Coronation Street*).
Mint megtudtam, a Dallas-t már rég letudták a Szigetországban, a legvégén valaki lelövi *Jockey*-t (Na, most titkot árultam el?), de nem derül ki, kicsoda.
(Illúzióromboló! Hát azért néztem végig idáig vagy 150 részt, hogy te meg most itt lelődd a poént, így már nem is érdekel a többi — CoVboy)
Vasárnap: Szinte semmi sincs nyitva, kivéve egynéhány bárt, ahol a szokott angol személyzetet felváltotta a bevándorlók hada: hiába, a hétvégi munkát brit ember nem szívleli.
(Nem tudom, amikor én jártam kint, nekem nem csak hétvégén volt ez az érzésem. Hétköznap is lengyel-sziriai-batumán-vietnámi-jóistentudjahonnanjött emberkék kezelték a buszon a jegyet, álltak a zöldségespult mögött, ültek az újságosbódékban, fújták a szaxofont a metróban, vagy tartották a markukat a Sohoban. CoVboy)
A barom szobatársam tegnap egyébként hazament, lejárt a tanfolyam ideje: irány Lyon (mert ott lakik).
Vasárnapi újságok:
Sok van belőlük, legtöbbjük a hétközben megjelenők különkiadása. Minden marhaság megtudható belőlük, olyasmi hírek, mint a hazai kacsalapokban (talán azok is innen veszik át a pletyiket). Ma például az járja, hogy *Tom Cruise* majdnem megvert egy fotóst, de a rendőr bácsi lefogta, *Mick Jagger* 50 éves stb.

Szegény, szegény Davie! Oh! Hol van a te brazil szépséged, a riói karneváI ünnepelt sztárja? Megmondom én: sehol! Helyette: Jézus jött el... (!!!!)
Igen, az információk „mindig nagyon pontosak". A szitu az, hogy valóban jöttek spanyolok tegnap késő este, San Sebastian-ból (az kicsit messze van Riótól), egy negyvenes apa (tisztes neve Jesu, nem kamu!) a két lányával (13 és 16), de a csajok máshol laknak!
D. most Jézus mellett ül, akinek röhejes akcentusa volt a reggelihez a desszert. Vagyis mindenki röhögött, meg somolygott, meg a szalvétát kereste az asztal alatt, mire Jézus (szabad fordításban) ezt mondta: Si, mudas gracias, mikor van ebéd comiendi és hol y donde és a lányaimnak hol y donde para mis chicas, Mr. Senor Waltham, he?
Persze mindezt expressz sebességgel. (Nem mintha én olyan jól beszélnék, persze.) (Persze, persze.)

Este — mivel éppen nem volt buli — otthon maradtam. Jó program volt, az UF^{3}CS-t néztük (unalmas Fekete Fehér Filmek Csatornája) és teáztunk hozzá (részemről tejjel és két cukorral).

Tök jó evening activity-t találtak ki: pub cravd. Végigjártuk (méghozzá VEZETÉSSEL!) az összes helyi kocsmát, mert ezek itt nevezetességnek számba mennek. Kedvencem a **PIG IN PARADISE**, ahol kellemesen a söröd mögé lehet bújni (mondjuk e sorok írójának elég vonakodva akartak adni a fent említett nedűből) és a **THE STREET**, ahol egy jazzband működött közre, még *Miles Davis*-t is nyomattak (Hmmm, egész jó ízlésük van, pld. az *In A Silent Way*-t is elfújták), aztán átmentek *Louis Armstrong*-ba.

Hát, this is the end, my only friend!

Én olyan szívesen folytatnám még, de talán fel is kéne adni eme levelet.

Különben egy szó sem esett benne számítógépekről, véleményem szerint éljen soká a C128, ha meg sikerül végre rásóznom valakire, hurrá, Viva lesz PC!
Egy kis Arany János (félre)idézettel zárom soraimat hát:
(Minden kedves CoV olvasó)
Úgy játszik az egérrel,
Mint CoVboyné a legénnyel.

Üdv.: Szabó Máté, Hastings, UK.
COMMODORE VILÁG
ALL OVER THE WORLD!

CoVboy: Ez utolsó kijelentéseddel loptad be magadat a szívembe. Bár nem regéltél róla, hogy a CoV-ról meséltél-e a családnak, mondjuk Dave-nek, vagy a San Sebastian-i pofának, és ha igen, hogy reagáltak rá? Mondjuk én két teázás közben a mamának mondogattam volna, hogy CoV, CoV, s közben mindkét kezem mutatóujját magasba emelve egyik kezemet a bal halántékom felé, a másikat a másik felé emeltem volna, hogy jobban megértsék miről van szó. Ismerve az angolok humorérzékét, lehet, hogy hülyének néztek volna, de hát ez a lényeg, akkor már mindjárt elmondhattad volna magadban, hogy eredményes volt a bemutató, sikerült megmutatni, milyen is a CoV. A Pub-ok valóban érdekes helyek, csak úgy, mint az angolok és a hülye szokásaik. Mondjuk, amikor másodszor jártam náluk, már nem lepett meg egy-két dolog, de azért még mindig tartogattak meglepetéseket. Az olyan apróságok mellett, hogy a villanykapcsolókat lefelé kellett felkapcsolni és fordítva le, vagy, hogy a TV bekapcsológombját *kifelé kellett húzni*, hogy bekapcsoljuk, és be kellett nyomni a kikapcsoláshoz, már rutinmunka megszokni, hogy

ha lelépsz a járdáról, mindig előbb jobbra nézz. A sok egyirányú utca mégis megkavarja az embert. Visszatérve a Pub-okra, első kint jártamkor annyi fogalmam volt az angol sörökről, hogy van Guinness, bár eredetileg ír, de az angoloknál is gyártják. Egy szép homlokzatú Pub-ba belépve, a pultnál könyöklő dudák mindjárt végigmértek, majd odasomfordáltam a csaposhoz, és kértem két Guinness-t. A csapos összemorcolta a szemöldökét és megkérdezte: melyikből parancsol az úr? Szóval ennyit értettem akkor az angol sörökhöz, azóta kénytelen voltam utánanézni a dolgoknak. Most már tudom, ha valaki sört kér (BEER) egy angol kocsmában, akkor ALE-t fog kapni, ha Írországban kér sört (BEER), akkor Stout-ot fog kapni, de van még Barley Vine, Bitter és Lager is, ez utóbbi névvel azonosítják a Pilseni típusú világos sört, amit ők nem nagyon szeretnek. Ezért illetlenség angol Pub-ban Lager-t kérni. Azt vedd meg a szupermarket-ben jó drágán. Igen, ez is meglepő volt, egy üveg sör este a kocsmában úgy 50-60 penny-be került, míg nappal egy közönséges szupermarketben nagyon keresni kellett, hogy 1 Fontnál olcsóbb sört találj. Hát ennyit röviden sörügyben, ha érdekel benneteket, írhatok még sörügyi felfedezéseimről. Máténak meg köszönjük az élménybeszámolót, biztos jó lehet egy angol családnál lakni, én mondjuk eddig csak szállodában voltam, de szívesen körülnéztem volna, hogy is néznek ki belül azok a kívülről olyan ronda, füstös, kopott vöröstéglás épületek.

FORGÓKÍNPAD

Tisztelt Szerkesztőség!
Hol lehet ZX-81-hez programokat szerezni?
Sáfár Sándor, Csanytelek
CoVboy: Én is csanytelek..., na de most félre a tréfával. Halvány lila gőzöm sincs. Nekem nincs, a HQ-n a Spectrumok is lezsírozott dobozok mélyén hevernek, a programoktól meg már rég megszabadultunk. Tudom ajánlani a hirdetéseket, hátha előkerül valaki.
Minden tehenek atyja!
Hol a CoV-om?!?!?! Éljen CoVboy, éljek én!!!!!! Miért örülnek a nők, ha megindul a „havi"? —Mert „Csúcs ez a (v)érzés"!
Nr.940010716, Székesfehérvár
CoVboy: Kedves Gergely! (Gyengébbek kedvéért Gergely előfizető, s mivel minden előfizető ka\pott egy azonosítási számot, ő ezt írta fel a borítékra. Nem volt nehéz megkeresni a nevét...) Szóval a CoV-od azóta már biztos megjött, ha már a „havid" úgysem jön meg. Egyébként Te mire gondoltál? Ugye a fizetésre?
Helló CoVboy!
Szeretném, ha a levelem a köv. címszó alatt kerülne be az újságba: „Ujabb kritikus távozik"...
Molnár Ferenc /Frank Miller/, Budapest
CoVboy: Bocs, hogy meghúztam a... khm. szóval a leveledet, a lényeget leírtam. Az olvasók számára elég annyit elmondanom, hogy Ferenc megköveti magát, mert a CoV 38. után rá kellett döbbennie, hogy k** jó az újság, és visszaszívja egykori állításait. Kössz!!! Ja, az újabb Dallas(z) novelládtól a hajam égnek áll, azért még van mit csiszolni prózai képességeiden.**
Dear CoVboy!
Az 1993/Nr.36-ban megjelent 1-gy hirdetés, miszerint kazettákat lehet rendelni. Már most kérdezem én, mi az a 3 jegyű szám és egy betű a felsorolás előtt?
Egyik híved: Bíró Levente, Ózd
CoVboy: Kedves hívem! A 3 jegyű szádat neked jobban kéne ösmerned. Ha mégsem találnád ki, vajh mi a franc lehet az ott, picivel lejjebb egy címet is találsz, ami — ha jól sejtem — nem a CoV címe. Ezért hát kedves hívem légyszíves problémáddal az illetékeseket baogatni, és ne engem. Stílusosan úgy fejezem be, ahogy a lexikonokban szokták, ha átirányítják az olvasót egy másik tárgykörhöz (—> kollekció).**
Que pasa CoVboy!
CoVboy: Kikérem magamnak, én nem hordok turbánt!
Nemrég küldtem egy levelet, melyben egy légitársaság-irányító program leírását kértem. Biztos nem vettem be reggel a Cavintonom, mert nem írtam le a program címét. Íme: Airline. Ha már levelet kellett írnom, kérlek hozzátok le a Wall Street Manager és a Discoveries of the Deep leírását is. Amennyiben illetékes vagy a dologban, azt is írd már meg, hol lehet PC-t részletre venni? Kösz. Bikás Zoltán, Győr
CoVboy: Hogy mit nem vettél be reggel? Na jó, ezt hagyjuk. Airline ügyben körülnézünk, Wall Street Manager leírás a jövő hónapban lesz, tessék csóválni... a harmadikról egyelőre sok jót nem ígérhetek. Hogy én illetékes vagyok-e? Hát persze. A múltkor a postán tévedésből a fejemre ragasztottak egy illetékbélyeget, azóta sem tudom levakarni. Szóval PC-t szinte mindenhol lehet részletre venni. Ha van 2-3 ezer forintod, már meg is veheted a billentyűzetet. Gyűjtesz egy picit, újabb párezer forinttal a zsebedben már haza is vihetsz egy baby-házat. Ez azért jó, mert ha a tetejére teszel egy Junoszty-ot, és elé pakolod a billentyűzetet, átverheted a havert, hogy milyen szuper PC-t vettél (részletre). Szóval így apránként mindig azt veheted meg, amire pénzed van, végül össze kell rakni, de ugye aki egy repülőgépmodellt össze tud rakni, annak ez már gyerekjáték...
Üdv mindenkinek!
Kezdjük az elején! Ma, február 11-én suli után én is az újságos felé vettem az irányt. Kérdem tőle: „Ugye nem jelent még meg a januári CoV?" Válasz: „DE!" Na, most mit lehet tenni, kénytelen voltam megvenni, Spuri haza, nézzük a tartalomjegyzéket. Rendben. Posta. Áááá! Hát ez mi?! Az én általam írott levélből leközöltél ha jól számolom 8 sort, ami a 10 %-át sem teszi ki a levelemnek és ráadásul a leglényegesebb részek ki is maradtak, és így a leközölt rész is érthetetlen!! Éppen ezért revíziót követelek! KÖVETELEM, hogy közöljétek le a levelemet teljesen! Ellenkező esetben...
Tankovits Gábor, Győr City
CoVboy: Kedves Gábor! Kérésednek elég nehéz lesz eleget tenni, két okból is. Az egyik az, hogy a régi levelek megőrzése nem tartozik a tevékenységei körünkbe, s így nem tudom honnan előbányászni. Másrészt a CoVboy Postában eddig is fenntartottam magamnak azt a jogot, hogy azt vágok ki és azt közlök le a levelekből, amit jónak látok, még akkor is, ha ez bizonyos embereknek nem tetszik. Ezért, s miután jelen leveled is éppen a fenyegetőzéssel folytatódott (volna), ezt a leveledet is megvágtam. Bocs. A nevedet azért most remélem sikerült jól leírnom. Sajnálom, hogy a Wasted Time-ban megakadtál. Nem hallottál róla, hogy a kalandjátékoknak ez a legnagyobb erénye, némi gondolkodást is igényel. Ez adja a játék értékét.
Helló CoVboy!
Minden elismerésem, gratulálok, szuper, frankó minden... Szóval érdemes volt ama bizonyos Nr.40-re várni, kitettetek magatokért. Címlap: hát ez nem egy CoV 13! **(Getto-nak beloptad magad a szívébe — CoVboy)** Én C64-gyel rendelkezem, s levelem az Elsősegély miatt íródott. Jó, oké hogy segíteni akartok meg minden, de ez valahogy nem jött össze (legalábbis nekem). A POKE-okkal van gondom, egyszerűen nem értem, hogy ezeket hol tudom felhasználni egy programon belül. Hová kell ezeket az utasításokat írni? Kilin Tamás, Budapest
CoVboy: Erre mondják, hogy csutka vagyok. Tudom, minden kezdet nehéz, ezzel az erővel azt is elmagyarázhatnám, hogy hol a C64-en a bekapcsológomb, és miért tűnik el minden a képernyőről, ha megnyomjuk a SHIFT + CLR—HOME billentyűket stb. Mivel azonban ez a téma sokaknak a mai napig gondot jelent, valamikor vissza fogunk rá térni. A HQ-n már pedzegetjük egy MEGATIPPZ könyv megjelentetését, amely első részében behatóan foglalkozna az egyes géptípusokon alkalmazható kód és POKE beviteli lehetőségeivel, majd úgy 400-500 oldalon át nyomatnánk A-Z betűrendbe szedve az egyes játékokhoz a tippeket, hinteket, cheat-eket stb, persze ha lesz rá igény, úgyhogy erre is várunk visszajelzéseket.
Tisztelt CoV!
Bocs, hogy az év elején értetlenséggel zavarlak, de azt szeretném megtudakolni, hogy ha hirdetést szeretnék feladni a CoV-ban, hogyan tehetem ezt meg? Erre „Én" nem találtam semmi tájékoztatót. Esetleg a tagoknak ez ingyenes? Az a helyzet, hogy nincs pénzem, de szükségem lenne egy nyomtatóra, és színes monitorra a C64-emhez. Cserébe tudnék adni valamelyikért egy felújított és szépen átalakított piros Babetta mopedet. Tehát egy megoldás van a csere. A moped értéke úgy 12.000-13.000 Ft.
Tisztelettel: Jancsek István, Marcali, Posta köz 4.II.lh. 4/13. 8700
CoVboy: Nocsak, üdvözöllek testvér! Örülök, hogy egymásra találtunk, mert most éppen nekem sincs pénzem. Azt nagyon érdekesnek találom, hogy a hirdetésekkel kapcsolatban nem találtál az újságban semmi tájékoztatót, amikor az apróhirdetések felett minden alkalommal leközöljük, szóval ez inkább egyfajta rizsa akarna lenni, kibújás a fizetés alól. Meg tudlak érteni (meg nem is). Nekem is szükségem lenne egy nyomtatóra, egy 3.300 DPI-s színes megtenné, no meg nem mutatna rosszul az asztalomon egy 17"-os 1280 x 1024-es SVGA Syncmaster sem. Mégsem ajánlom fel egyikükért sem a szépen felújítatlan, szakadt LADÁMAT, mert mindenki körberöhögne. Ettől még lehet, hogy a piros babád érdekel valakit, így odaírtam a végére a címedet. Sok szerencsét! Tényleg nem kell valakinek egy 1973-as évjáratú LADA, a rendszáma még UB-s, 2 éve lejárt a vizsgája, alulról cúgos, a tankja ereszt, nincs hibátlan karosszériaeleme, de a motorja frankó, megy mint a rakéta. Árajánlatokat a szerkesztőség címére kérem elküldeni.
Hello CoVboy!
Már nagyon régen szeretnék neked e témáról levelet írni. A szoftver rendőrségről van szó. Végül is működik ez a szervezet vagy sem? Én is kaptam már levelet, amelyben egy fénymásolt lapon az ő nevük szerepelt. Az 100 %, ha a rendőrök elkezdik komolyan venni a dolgot, az újságban hirdetőkre fognak először lecsapni. Ne hirdessek, mert úgyis lebukok? Ez sem megoldás, mert a szoftver másolást a törvény bünteti, vagy mégsem? Hogy működik ez? Válaszolj, mert nagyon sok embert érdekel a dolog.
Üdvözlettel: Marosvári Zsolt, Budapest
CoVboy: Egyetértek veled, valóban sokakat érdekel(ne) a téma. Mit tudok a dologról? Őszintén szólva nem sokat. Néhány hónapja mi is voltunk a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályán, ahol némi eszmecserét folytattunk. Eredetileg interjút szerettünk volna készíteni, de az előre összeállított kérdésekre vagy nem tudtak válaszolni, vagy nem volt illetékes, aki válaszoljon. Azt viszont ők is megerősítették, hogy amíg kis hazánkban egy rendőr nem tudja megkülönböztetni a mágneslemezt a parafadugótól (gy.k. mindkettőt egy nyílásba kell dugni), addig elég nehéz lesz felállítani a szoftver rendőrséget. Arról nem is beszélve, mondjuk egy copy party-n hogy bizonyítja be a T. hatóság, hogy ottan most éppen egy PD-t másoltak le és nem egy copyright-os szoftvert, s ez utóbbi esetben is felmerül a kérdés, ha egy angol szoftver cég programját nyúlta le éppen valaki, az a duda hogy tudja angliából érvényesíteni jogait stb... Ez egy nagyobb téma annál, hogy itt részletesebben belemenjünk, de mindenképpen vissza fogunk rá térni. Egy biztos, annyit azért sikerült tisztáznunk, hogy az újságban elhelyezett hirdetések tartalmáért jogi felelősség minket nem terhel, a hirdetések tartalmáért az felel, aki az adott hirdetést feladta. Az inkább erkölcsi és anyagi kérdés, hogy közzétesszük az ilyen témájú hirdetéseket. Annyit azért még szeretnék hozzáfűzni a leveledhez, hogy ilyen fénymásolt fenyegetőzéseknek nem kell bedőlni. Az első izzadtságcseppek ráérnek akkor megjelenni a homlokodon, ha a levélhez, amit kapsz, mellékeltek egy rózsaszín Tértivevényt, amit alá kell írnod az átvételkor, a feladó rovatban valamely illetékes hatóság neve szerepel, s miután kibontod a borítékot, a levél így kezdődik: IDÉZÉS.

Viszlát 1 hónap múlva...

Tavaszi ajánlatunk a szöveges kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként megjelent a



Vérengző trollok és önuralmukat vesztett kishivatalnokok dúlják Athar földjét. Iszonyú vécésnénik tartják rettegésben az ország becsületes állampolgárokból álló lakosságát, és szeszélyes ork-bandák rabolnak és fosztogatnak gátlástalanul Csattogó Protézis, a fogatlan vámpír vezetésével. Öntelt kísértetek huhognak egy romos kastély mélyén. Ork-bérenc mutánsok ejtik foglyul a békés járókelőket kegyetlen cirkuszi játékok céljaira. Egy minden eddiginél véresebb háború van készülőben, mialatt a lelkiismeretlen ork csőcselék eljövendő uralmának anarchikus állapotai váltják fel lassan a gyengekezű és mind tehetetlenebbé váló király széthulló hatalmát. A királyi palota ódon tölgyfakapujára valaki festékszóróval felírta, hogy „Le a királlyal!" — és senki sem vette magának a fáradságot, hogy eltüntesse onnét!
Pedig nem volt ez mindig így. Athar népe a szó legszorosabb értelmében vett elszigeteltségben éldegélt századokon át a távoli óceán kellős közepén, s korábbi ártatlan kis háborúik, mint nagyranőtt gyermekek együgyű játszadozásai, ezidáig nem hoztak igazi bajt az országra — amióta azonban egy idegen hajó roncsát kifogták a tengerből, minden megváltozott. Senki sem állíthatja meg őket, hacsak... Igen! Két legény van talpon a vidéken: valami Tongrak nevezetű barbár valamint öccse, a műkedvelő mágus, akit Raernonnak hívnak, és közös családi vállalkozásuk keretében próbálnak egy elveszett gálya nyomára bukkanni az ősi regék nyomán...

Dióhéjban így lehetne összefoglalni A **GÁLYA** című kalandjáték egyébként jóval terjedelmesebb kerettörténetét, amely az Alvilág Ura óta már ismert és elismert ***Olessák Róbert*** lelkiismeretét terheli, igaz, ezúttal a ***The Molotow Cocktails*** fedőnév mögé rejtőzve. A program a szöveges kalandjátékok legnemesebb hagyományait követi. A hazai színtéren ezidáig egyedülállóan intelligensnek mondható szövegértelmező a beszélt nyelvhez közelálló parancsokat vár el tőlünk, továbbá olyan komplex utasításokat is elfogad, mint mondjuk VEDD FEL A KULCSOT ÉS NYISD KI VELE AZ AJTÓT — vagyis egyetlen mondaton belül tetszőleges számú parancs szerepelhet, amellett egyéb szófajok (melléknevek, névmások) is használhatóak az egyes szavak megkülönböztetésére. A hiányos mondatokat is lekezeli a program, ami azt jelenti, hogyha csak annyit írunk be, hogy NYISD, akkor megkérdezi, hogy „Mit akarsz kinyitni?" — mire elegendő már csak a hiányzó szavakat megadni, mint — esetünkben —: AJTÓT.
A felsoroltakhoz hasonló sokoldalú kényelmi funkciók a játék kezelését egy vérbeli kalandor számára valóságos élvezetté teszik, igazán érdekessé pedig az, hogy itt már nemcsak egy, de egyszerre két szereplőt is irányítani lehet, egymással párhuzamosan és egymást kiegészítve: a bevezetőben említett barbár és varázsló ez, akik más-más cselekvésekre képesek, és akiknek összehangolt csapatmunkájára van szükség a küldetés eredményes teljesítéséhez.
A játék egy egész lemezt elfoglal, amit azonban csak egyszer kell megfordítani, és az állandó töltögetésért kárpótolnak az eseményekhez tartozó hosszú, többmondatos, humoros leírások, az azokat illusztráló szép, bár kissé egyéni stílusú rajzok, a hatalmas játéktér és a játékos nagyfokú cselekvési szabadsága. (Nomeg a mellékelt részletes kézikönyv Getto maestro illusztrációival.)

A program ára: csak a kiadónál 599,- Ft. (ami már az ÁFÁ-t is tartalmazza)
A postaköltség külön kerül felszámolásra, a szállítás postai utánvéttel történik.
Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
(Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u. 8. 1114.)
Megvásárolható: ComputerBooks Kft., Bp. XII. Tartsay V.u.12,
az ACOMP Kft. szaküzleteiben, valamint az impresszumban közölt
vidéki számítástechnikai szaküzletekben.



Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.
Tel.: 280-4267, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.
Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

COMMODORE CD32 játékok, 4.990,- Ft-os egységáron:

Nigel Mansell's World Ch.Ship, The Labyrinth of Time, Zool, Morph, Alfred Chicken, Sensible Soccer, Deep Core, Liberation, D-Generation, Pinball Fantasies, Mean Arenas, Whale's Voyage, Troll, James Pond 2., Overkill & Lunar C., Castles II., Pirates Gold, Dangerous Streets;

Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	52.990,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	59.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/00MB	309.000,- Ft
+4MB RAM modul	29.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/00MB	199.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor (csak Amigával együtt!)	4.990,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft
Commodore Amiga-EuroScart kábel	1.290,- Ft
Commodore A-570 CD-ROM driver + 3CD	16.990,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	6.990,- Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive (csak C64-gyel együtt!)	13.990,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft
Commodore Datasette	2.990,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	33.990,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	33.990,- Ft
Commodore 1942 Multisync Stereo monitor	59.990,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	4.990,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.990,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	7.990,- Ft
1.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	16.990,- Ft
2.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	23.990,- Ft
4.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	37.990,- Ft
8.0 Mb-os órás fast bővítő Amiga 1200-ba	62.990,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600 és A1200-ba	19.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft
Polaroid 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Polaroid 3.5" DS/HD lemez	1.190,- Ft
Polaroid 5.25" DS/DD lemez	450,- Ft
Polaroid 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	990,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	390,- Ft
Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Mouse-joystick automatikus kiválasztó	2.500,- Ft
Real Time Clock for Amiga 1200	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1.290,- Ft
Noris porvédő C64/II.	690,- Ft
Noris porvédő Amiga 600	890,- Ft
Mouse pad	290,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	16.900,- Ft
Soundblaster 16 BASIC hangkártya	21.900,- Ft
Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	33.900,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59.900,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4+DPP-II.	119.900,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14.900,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT - PAL	198.900,- Ft
1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
2.5" — 2.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
2.5" — 3.5" Hard disk kábel	2.990,- Ft
Midi Amiga interface	3.500,- Ft
Handy-scanner fekete/fehér Amigához	17.990,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.990,- Ft
Sound Enhancer Amigához	3.500,- Ft
Trackball Amigához	3.500,- Ft
Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Power Play (német) újság	490,- Ft
Amiga 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft

JOYSTICK-ok:

Quickshot QS - 113 IBM	1.090,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.890,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.590,- Ft
Quickshot QS - 172 Raider5 IBM	1.650,- Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1.290,- Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1.290,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	550,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1.090,- Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	1.150,- Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1.190,- Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Star Mini	2.190,- Ft
Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-17 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)
Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!